

СТРАНА ИГР НАВСЕГДА

FINAL FANTASY

<http://www.gameland.ru>

ONI

о́німашкъ
шаку́ордз



ВЕЧНАЯ БИТВА С ДЕМОНОМ



ИГРЫ:

Legends of Might & Magic Shenmue 2 Settlers IV Myst III Bouncer Age of Sail 2

4 600000 010854

(game)land

ПРОХОЖДЕНИЯ:

Final Fantasy IX Quake III Team Arena Железная Стратегия Дракула 2

МОБИЛЬНЫЕ КОМПЬЮТЕРЫ

Что это такое?
Как ими пользоваться?
Сколько они стоят?
Что они могут?

Что сможешь
ТЫ!



А также в каждом номере:

/ ноутбуки / цифровые фотоаппараты / цифровое видео /
беспроводной доступ в Интернет / MP3 плееры / MD плееры /
современные мобильные телефоны / новейшие цифровые
устройства / портативные системы /

Читайте
в журнале

mc МОБИЛЬНЫЕ
КОМПЬЮТЕРЫ



С чего начинается процветание?

С сетевого решения:

hp netserver lc2000/lc2000r + hp e-pc + hp LaserJet 4050.

HP e-PC: процессор Intel® Pentium® III 800, 866, 933 МГц / Стандартно 64, 128 или 256 МБ SDRAM / Жесткий диск 10, 20 ГБ / Встроенный видеодрайвер Intel® 3D Direct AGP / Сетевая плата 3Com Fast Etherlink 10/100BASE-TX с поддержкой функции IAN / 24x CD-ROM опционально / Интегрированная 20-разрядная полнодуплексная стереоплата Cirrus Logic AC 97 PCI / Средства управления и безопасности HP Top Tools / Microsoft® Windows® 98SE, Windows® 2000 professional.

HP рекомендует использовать Microsoft® Windows® 2000 Professional.



HP NetServer LC2000/LC2000r: сервер для рабочей группы, удаленного офиса и быстрорастущих предприятий малого и среднего бизнеса. В данной модели надежность и расширимость корпоративной системы идеально сочетаются с привлекательной ценой. Сервер HP NetServer LC2000 выпускается в напольном, а LC2000r – стоечном исполнении высотой 5 секций EIA. До двух процессоров Intel® Pentium® III 800-1000 МГц / FSB шина 133 МГц / Стандартно 128 МБ, с расширением до 4 ГБ памяти ECC SDRAM 133 МГц с функцией динамического сканирования / Видеопамять 2 МБ стандартно / Встроенный двухканальный контроллер Ultra2 SCSI / До шести низкопрофильных Ultra2 или Ultra3 SCSI накопителей горячей замены и две полки половинной высоты / Шесть PCI слотов [два – 64 бита и четыре – 32 бита] / Интегрированная сетевая карта 10/100TX / Возможность установки резервной сетевой платы, поддержка функции распределения нагрузки, а также технологий Cisco Fast Ether Channel / Встроенная плата HP Remote Assistant или дополнительная плата HP TopTools Remote Control Card / Стандартно вентиляторы горячей замены и дополнительный блок питания горячей замены.



Принтер HP LaserJet 4050: новые возможности, легкое управление – большие дела, меньшие хлопот / Скорость печати 16 стр./мин / Выход первой страницы менее чем за 15 секунд / Истинное разрешение 1200x1/д / Ресурс тонерного картриджа HP UltraTercel 10000 страниц / Индикатор расхода тонера / Индикатор расхода бумаги / Нагрузка до 65 тысяч страниц в месяц.

Intel, the Intel Inside logo and Pentium are registered trademarks of Intel Corporation. ©2000 Hewlett-Packard Company. All rights reserved.

www.vtles.ru



VTLES-data

125502, Москва, ул. Давыденко, 19
Тел.: 455-5581, 455-5011, 455-5573, 455-8493, 455-5691
Факс: 455-5021
e-mail: alex@vtles.ru
web: www.vtles.ru

СОДЕРЖАНИЕ

**КОНОКИНО
книжка-песня**



Доброе утро, если оно, конечно, доброе!

Не каждый день в игровом мире происходят события подобные тому, какое случилось 31 января 2001 года. Эту дату я бы порекомендовал как следует запомнить, ведь пройдя эту точку отсчета, вся индустрия изменится. Казалось бы, не произошло ничего невероятного и уж тем более катастрофического. Просто закончилось время иллюзий. И сожалением приходится констатировать, что закрылась одна из самых ярких страниц в истории видеоигр. И несмотря на то, что в результате этой ситуации все мы, скорее всего, только выигрываем, все равно тягостные чувства не покидают моего сердца. Вероятно, вы тоже почувствуете то же самое, прочитав раздел новостей в этом номере, но смею вас уверить, так действительно для всех будет лучше. Но все же никакие печальные новости не смогут погасить радужного настроения, навеянного нашей (и я думаю, что вы согласитесь) сверхоптимистичной обложкой. Есть все причины полагать, что именно такое настроение будет пробуждать в нас новый Square'вский шедевр. Final Fantasy возвращается. И никогда не надоедает.

Всегда ваш,

Сергей Амирджанов



Игры в алфавитном порядке

PC	Legends of Might & Magic	24
BPC	Medal of Honor:	
Age of Sail 2	Allied Assault	28
America	Myst III: Exile	36
Final Fantasy IX	NFS: Motor City Online	34
Final Fantasy X	Oni	44
Independence War:	Quake III Team Arena	80
Edge of Chaos	Settlers IV	38

СИ № 04 (85) февраль 2001

004 НОВОСТИ *NEWS*

008 SPECIAL *REPORT*

Square

История Final Fantasy

Final Fantasy X

Bouncer

Игровая индустрия 1995–2000

024 ХИТ? *PREVIEW*

Legends of Might & Magic

Medal of Honor: Allied Assault

Shenmue 2

NFS: Motor City Online

Myst III: Exile

038 В РАЗРАБОТКЕ *PREVIEW*

Settlers IV

Independence War: Edge of Chaos

Paper Mario

Conker's Bad Fur Day

044 ОБЗОР *REVIEW*

Oni

Onimusha Warlords

Age of Sail 2

Fighting Vipers 2

Star Trek: Отверженные

America

Агент

062 X-FILES

Вселенная Warhammer.

(Окончание)

066 ОНЛАЙН *ONLINE*

Ультима.RU.

Redmoon: Circle of Destiny & Love

aGSM vs Gamespy

Download: Проверено лично

072 ЖЕЛЕЗО *FERRUM*

Aibo

074 ТАКТИКА *TAKTIX*

Final Fantasy IX

Quake III Team Arena

Железная Стратегия

Дракула 2

092 КОДЫ *CODES*

093 ПИСЬМА *LETTERS*

На 1-й стр. обложки: По странному стечению обстоятельств в номере встретились две игры, посвященные борьбе с демонами. Причем борьбе по-японски, японским методами и в японском стиле. Иероглиф в красном круге - это и есть ONI, то есть "демон", в переводе с японского.

Star Trek: Отверженные

Агент

Дракула 2

Железная Стратегия

56

60

88

84

56

60

80

30

80

30

48

30

48

30

24

30

24

24

24

24

28

34

44

44

43

ПОДПИСКА



ВО ВСЕХ
ОТДЕЛЕНИЯХ
СВЯЗИ
РОССИИ И СНГ!

Подписной индекс
в "Объединенном
каталоге 2001"
("Зеленый каталог")

"СИ" - 88767, "СИ+CD+постер" - 86167

Зарубежная подписка www.Pressa.de



Shenmue 2

Как и многие недавние проекты Sega, творение Yu Suzuki опередило свое время и сенсационное претворение в реальность идеи "интерактивной жизни" было воспринято многими лишь как новый шаг в развитии жанра Adventure. Спустя год после выхода игры в свет, ей до сих пор не остается равных в плане графического оформления и реалистичности отображаемых на экране объектов.

Издательство «Гейм Лэнд»

	ищет
web-мастеров	
художников векторной графики	
flash-аниматоров	
	web-редакторов
для хорошо оплачиваемой работы в Интернете и журналах «Хакер» и «Страна Игр»	
Свои резюме и работы присылайте по e-mail	
webauthors@gameland.ru	

Игры в алфавитном порядке

PC	Legends of Might & Magic	24
BPC	Medal of Honor:	
Age of Sail 2	Allied Assault	28
America	Myst III: Exile	36
Final Fantasy IX	NFS: Motor City Online	34
Final Fantasy X	Oni	44
Independence War:	Quake III Team Arena	80
Edge of Chaos	Settlers IV	38

Star Trek: Отверженные

Агент

Дракула 2

Железная Стратегия

56

60

88

84

56

60

80

30

80

30

48

30

24

30

24

24

24

24

24

24

28

34

44

44

43

Quake III Team Arena

Shenmue 2

80

30

80

30

48

30

48

30

48

30

48

30

48

30

48

30

48

30

48

30

48

30

48

30

48

30

48

30

48

30

48

30

48

30

48

30

48

30

48

30

48

30

48

30

48

30

48

30

48

30

48

30

48

30

48

30

48

30

48

30

48

30

48

30

48

30

48

30

48

30

48

30

48

30

48

30

48

30

48

30

48

30

48

30

48

30

48

30

48

30

48

30

48

30

48

30

48

30

48

30

48

30

48

30

48

30

48

30

48

30

48

30

Medal of Honor: Allied Assaut

Постеры
формата А2

в каждом
журнале с CD



Oni

Оні – это, безусловно, событие. Причем, учитывая то, что РС в последнее время не может похвастаться большим количеством хитов, событие радостное. Долгожданный action от Bungie, впрочем, многих может разочаровать досадными ошибками...

Final Fantasy Навсегда

Square как ни одна другая японская игровая компания понимает, что означает всенародное признание и любовь миллионов фанатов. Изобретя полтора десятка лет назад чрезвычайно удачную формулу, Square продолжает следовать ей и сегодня, давая как преданным фанатам, так и ярым своим ненавистникам очередной повод для бесконечных споров. Но одно совершенно бесспорно: Final Fantasy – это НАВСЕГДА!



Компания «GAME LAND» приглашает к сотрудничеству компании из стран СНГ для совместной работы над локальным изданием журнала «СТРАНА ИГР». E-mail: dmitri@gameland.ru

Список рекламодателей

02 обложка	Журнал "Мобильные компьютеры"	05	VerySell	27	Бука	57	Журнал "Мобильные компьютеры"	81	Журнал "Фантом"	89	Спецвыпуск журнала "Хакер"
	17, 37, 55		E-Shop	33	1С	57	DVD-Shop	83	Спецвыпуск журнала "Страна Игр (Казаки)"	91	Modern Art
03 обложка	Муз ТВ	19	1С	47	Никита	65	РОБОТ	85	АБКП	92	Хакер-сайт
04 обложка	1С	21	Vist	53	Техмаркет	73	Журнал "ХАКЕР"	87	Official PlayStation Россия	96	Lanit
01	Vales-Data-HP	23	Руссобит	59	Полигон	79					



ЭКСПЕРТ: Сергей ОВЧИННИКОВ
e-mail: ovch@gameland.ru

НОВОСТИ ИГРОВОГО МИРА

Sega: Время для сенсаций.

31 января 2001 года корпорация Sega созвала в Японии, Америке и Европе пресс-конференцию, на которой руководители трех подразделений игрового гиганта поделились с общественностью своими планами по реструктуризации финансово неблагополучной компании. Именно в этот день реальностью стали все слухи и даже некоторые самые невероятные предположения, услышав которые еще несколько месяцев назад, мы бы непременно долго и громко смеялись.



Но теперь шутки закончились. Sega выходит из «железного» бизнеса, отказывается от попыток внедрить на мировом рынке свою последнюю консоль Dreamcast, становится независимым издательством и полностью переходит на создание видеоигр для игровых платформ нового поколения. Для того, чтобы вам было проще переварить эту гору сенсационной информации, попробуйте разложить все по полочкам и по пунктам. Все приведенные ниже данные официально анонсированы компанией Sega и ни в коем случае не являются плодом нашего вымысла. Для нас это был такой же шок, как, наверное, будет и для вас...

1. Dreamcast продан в Америке в количестве, превышающем 3 миллиона экземпляров, мировые продажи составляют от 8 до 8,5 миллионов экземпляров.

2. Sega приняла решение прекратить дальнейшее производство своей приставки и после распродажи всех консолей не возобновлять

производство. На момент написания заметки общее количество консолей на складах Sega составляло около 2 миллионов экземпляров.

3. Стоимость стандартного комплекта Dreamcast начинающая с 4 февраля в США составляет \$99,95, а специального набора Sega Smash Pack (включающего 12 старых суперхитов с Sega Genesis и Virtua Cop2) - всего \$119,95.

4. Технология Dreamcast будет лицензирована всем заинтересованным в этом компаниям для включения DC-чипсета в интернет-приставки и прочие устройства. Подобные соглашения уже подписаны с несколькими крупными производителями set top-box'ов. Пока нет планов включать чипсет Dreamcast в какие бы то ни было модели DVD-проигрывателей. Что касается недавних слухов о том, что X-Box будет совместим с софтом на Dreamcast благодаря встроенному в X-Box DC-чипсету, то Sega эти слухи



пока решительно опровергает.

5. Поддержка Dreamcast новыми игровыми релизами будет продолжена на протяжении ближайших 18 месяцев, большая часть анонсированных или находящихся в разработке игр выйдет в 2001 году. Ни один из уже начатых проектов на Dreamcast не будет отменен, но производство новых игр будет приостановлено. На 2001 год намечен выход более 100 проектов.

6. Выход новых игр спортивных серий NBA2k2, NHL2k2, NFL2k2, WSB2k2 не будет отложен или отменен, - все они обязательно появятся в продаже на Dreamcast. Будущие серии появятся на других платформах.

7. Sega продолжает активно продвигать свою игровую службу Sega.net, и намерена сделать ее мультиплатформенной. Более того, по всей видимости, Sega будет создавать на базе Sega.net онлайновую игровую службу для PlayStation2, и возможно, для GameCube по официальному заказу Sony и Nintendo.

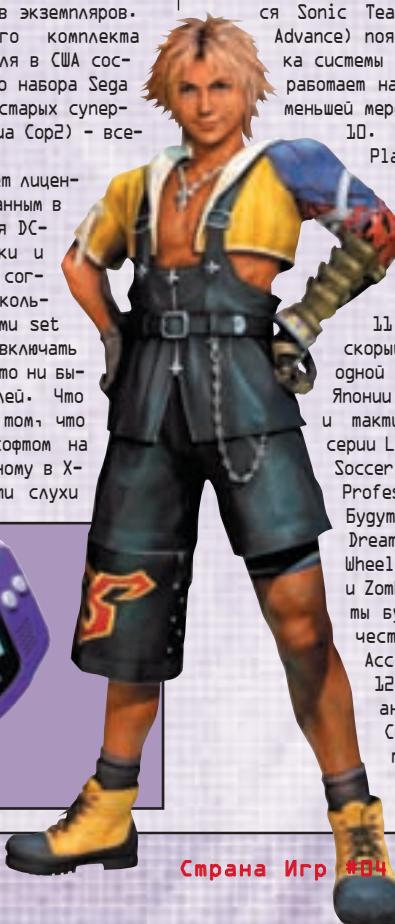
8. Sega превращается в независимое мультиплатформенное игровое издательство, и будет создавать игры для PlayStation2, GameBoy Advance, Nintendo GameCube и X-Box. Какие-то из них будут появляться на всех платформах, некоторые могут быть эксклюзивными для того или иного формата. К марта 2002 года планируется выход более 60 проектов.

9. Sega налаживает тесные взаимоотношения с компаниями Sony и Nintendo, готовясь в первую очередь начать выпускать игры для PlayStation2 и GameBoy Advance. Первые проекты на PS2 увидят свет в конце лета, в то время как первая игра на GBA (юж окажется Sonic Team'овский ChuChu Rocket Advance) появится уже в день запуска системы в Японии 21 марта. Sega работает над играми на PS2 уже по меньшей мере несколько месяцев.

10. Первой игрой на PlayStation2 от Sega станет порт Space Channel 5, вслед за которым на PS2 также появится и только что анонсированный сиквел Space Channel 5 II.

11. Sega также планирует скорый выход на PlayStation2 одной из игр популярнейшего в Японии сериала Sakura Taisen, и тактических симуляторов из серии Let's Make a Professional Soccer Club и Let's Make a Professional Baseball Team. Будут также портированы с Dreamcast Crazy Taxi, 18 Wheeler American Pro Trucker и Zombie Revenge, эти проекты будут изданы в сотрудничестве с издательством Acclaim.

12. Для GameBoy Advance анонсированы, помимо ChuChu Rocket Advance также Sonic the Hedgehog Advance (выйдет летом в день премьеры GBA на





Вы не любите расплывчатых перспектив?

Мы предлагаем технику,
которая позволит сфокусироваться
на реальных достижениях



Compaq Deskpro EX
с процессором Intel® Pentium® III
733-933МГц обладает
исключительной
производительностью
при сравнительно низкой цене.
сочетает в себе новейшие
технологические решения
(Intel® 815, 3D graphics)
и позволяет гибко изменять
конфигурацию (64-512МБ RAM,
10-15ГБ HD, W98/W2K)



Compaq Deskpro EN
Compaq Deskpro EN (Intel® Pentium® III 733-933МГц,
Intel® 815E, 3D DirectAGP) специально спроектирован
для работы в сети предприятия с использованием
различных операционных систем, средств подключения
и управления.

Оптовые поставки дилерам от крупнейшего дистрибутора Compaq
VerySell-Trading: Россия, 117419, Москва 2-й Донской проезд, д.7/1
Тел. (095) 705-91-91, факс (095) 705-92-03

Партнёры VerySell:

Москва Торговый Дом "Компьюлинк" (095) 737-88-55; Би-Эй-Си (095) 955-71-85; Си-Мэй (095) 154-51-81;
Белмонт Консалтинг (095) 937-16-06; ЛайтНет Компьютерс (095) 200-14-14; АСТ Групп (095) 232-56-88;
Патриарх (095) 216-72-01; Группа Вайден (095) 231-16-87; Си-Эс-Эс (095) 324-54-97; Д-Факто (095) 959-73-71;
Метал Трейд (095) 135-24-97; Классика (095) 796-90-70; ЭС-ЭС (095) 324-54-97; Д-Факто (095) 959-73-71;
Евро-Восточная Компания (095) 924-66-07; Компьютер Микровис (095) 737-75-01;
Тауэр-Сити (095) 210-08-90; Санкт-Петербург Инфорт-Технологии (812) 325-66-55;
Комплит (812) 327-31-80; Екатеринбург Минрелест (3432) 10-59-51; Корус-АКС (3432) 59-97-80;
Волгоград Апрель (8442) 33-96-21; ВОГСС (8442) 37-32-88; Краснодар Ками (3912) 27-94-82;
Магнитогорск Информаг (3511) 37-64-01; Н.Новгород Лик-Н (8312) 34-27-70;
Новосибирск Интерфейс (3832) 46-04-11; Петрозаводск Елиас-ДАТА (8142) 55-60-88;
Самара Бинар (8462) 66-22-14; Тюмень CAT (3452) 41-16-63; Уфа Банкс (3472) 52-73-94.



Compaq Deskpro EN Small Form Factor
самый маленький корпоративный
компьютер с мощными
средствами управления
(Altiris eXpress, PC Transplant,™
Compaq Intelligent Manageability),
прост в обслуживании,
сокращает простой, повышая
производительность труда.

VERYSELL
TRADING
www.verysell.ru

COMPAQ
Inspiration Technology
www.compaq.ru

СТРАНА ИГР

№24 (81) декабрь 2000
www.gameland.ru

Журнал зарегистрирован в министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ № 77-1906 от 15.03.2000.
Выходит 2 раза в месяц.

РЕДАКЦИЯ

Сергей Лянге serge@gameland.ru издатель
Сергей Амирджанов amir@gameland.ru главный редактор
Максим Заяц maxim@gameland.ru зам. главного редактора
Дмитрий Эстрин estrin@gameland.ru заместитель главного редактора
Борис Романов boris@gameland.ru редактор Видео
Сергей Долинский dolser@gameland.ru редактор Онлайн
Эммануил Эдик emik@gameland.ru корреспондент в США
Виталий Гербачевский vp@gameland.ru корректор

ART

Михаил Огородников michel@gameland.ru арт-директор
Леонид Андрющук leonid@gameland.ru дизайнер
Максим Каширин max@gameland.ru дизайнер

GAMELAND ONLINE

Иван Солякин ivan@gameland.ru WEB-мастер
Академик akademik@gameland.ru WEB-редактор

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ

Игорь Пискунов igor@gameland.ru руководитель отдела
Алексей Анисимов anisimov@gameland.ru менеджер
Ольга Басова olga@gameland.ru менеджер
Виктория Крымова vika@gameland.ru менеджер
Тел.: (095) 229-4367, 229-2832; факс: (095) 924-9694

ОПТОВАЯ ПРОДАЖА

Владимир Смирнов vladimir@gameland.ru руководитель отдела
Андрей Степанов andrey@gameland.ru менеджер
Самвел Анташян samvel@gameland.ru менеджер
Tel.: (095) 229-3908, 229-5463; факс: (095) 924-9694

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Еванд Мовсисян evand@gameland.ru

GAMELAND PUBLISHING

ЗАО "Гейм Лэнд" учредитель и изобретатель
Дмитрий Агарунов dmitri@gameland.ru директор
Борис Скворцов boris@gameland.ru финансовый директор

Игорь Натпринский служба безопасности и связь
Глеб Маслов с правоохранительными органами

Для писем 101000, Москва, Главпочтamt, а/я 652
E-mail magazine@gameland.ru

GAMELAND MAGAZINE

Dmitri Agarounov dmitri@gameland.ru director
Game Land Company publisher
Phone: (095) 292-4728; fax: (095) 924-9694

Доступ в Интернет: компания Zenon N.S.P.
http://www.aha.ru; телефон: (095) 250-4629

Отпечатано в типографии: "ScanWeb", Finland
Тираж 50 000 экземпляров

Цена договорная

За достоверность рекламной информации ответственность несут рекламирующие. Рекламные материалы не редактируются и не корректируются.

Редакция ждет откликов и писем читателей. Рукописи, фотографии и иные материалы не рецензируются и не возвращаются. Принимаем извинения читателям, на письма которых редакция не ответила.

При цитировании или ином другом использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на "Страну Игр" строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение каким бы то ни было способом материалов настоящего издания допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.

Дизайн обложки:

Михаил Огородников

<http://www.gameland.ru>

американском рынке) и популярная головоломка Puyo Puyo Advance.

13. Анонсированы новые проекты на Dreamcast, которые, скорее всего, также будут переведены на PlayStation 2, GameCube или X-Box (видимо, в этом порядке по мере уменьшения количества представленных на платформе игр). В их числе:

Beach Spikers - симулятор пляжного волейбола от Am2 и самого Yu Suzuki
Bomberman Online - гениальная многопользовательская головоломка

Confidential Mission - нормированый с иг-

ровых автоматах шутер со световым пистолетом

Crazy Taxi 2 - уже анонсированный, но от этого отнюдь не менее хитовый проект команды Hitmaker
Daytona USA 3 - Новая серия знаменитой Daytona. Пока, правда, нет никаких подобностей.

Jet Grind Radio 2 - Сиквел одной из лучших игр прошлого года, гениальной и недооцененной. Пожалуй, самый неожиданный анонс, если не считать того, о котором я сообщу в самом конце заметки.

ХИТ-ПАРАД ПРОДАЖ ИГР В США ЗА 2000 ГОД

TOP 10 АМЕРИКА, ВИДЕОИГРЫ

1	POKEMON SILVER	NINTENDO	GBC
2	POKEMON GOLD	NINTENDO	GBC
3	TONY HAWKS PRO SKATER	ACTIVISION	GBC
4	WWF SMACKDOWN 2	THQ	PSX
5	MADDEN NFL 2001	ELECTRONIC ARTS	PS2
6	TONY HAWKS PRO SKATE 2	ACTIVISION	PSX
7	DRIVER 2	INFOGRAMES	PSX
8	TEKKEN 3	Namco	PSX
9	MARIO TENNIS	NINTENDO	GBC
10	DONKEY KONG 64	NINTENDO	N64

TOP 10 АМЕРИКА, РС

1	FROGGER	HASBRO INTERACTIVE
2	THE SIMS	ELECTRONIC ARTS
3	THE SIMS: LIVIN LARGE	ELECTRONIC ARTS
4	ROLLER COASTER TYCOON	HASBRO INTERACTIVE
5	UNREAL TOURNAMENT: GAME OF YEAR	INFOGRAMES
6	WHO WANTS TO BE MILLIONAIRE	DISNEY INTERACTIVE
7	DIABLO 2	HAVAS
8	ROLLER COASTER TYCOON: LOOPY	HASBRO INTERACTIVE
9	SIM THEME PARK WORLD	ELECTRONIC ARTS
10	BALDUR'S GATE 2: SHADOW AMN	INTERPLAY PRODUCTIONS

TOP 10 ВЕЛИКОБРИТАНИЯ, ВСЕ ПЛАТФОРМЫ

1.	Who wants to be a Millionaire	Eidos	PSOne, DC, PC2
2.	WWF Smackdown!	THQ	PS, N64
3.	FIFA 2001	EA Sports	PSOne, PC
4.	Driver 2	Infogrames	PSOne
5.	Crash Team Racing	Sony	PSOne
6.	Rayman	Ubisoft	PSOne
7.	Championship Manager 00/01	Eidos	PC
8.	Tony Hawk's Pro Skater 2	Activision	PSOne, PC, DC, N64
9.	Colin McRae Rally 2.0	Codemasters	PSOne, PC
10.	SSX	EA Sports	PS2

TOP 10 ЯПОНИЯ, ВСЕ ПЛАТФОРМЫ

1.	Onimusha Warlords	Capcom	PS2
2.	Donkey Kong 2001	Nintendo	GBC
3.	Yu-Gi-Oh! Duel Monsters IV	Konami	GBC
4.	Pokemon Crystal	Nintendo	GBC
5.	Exciting Pro Wrestling	Yuke's	PS2
6.	Mickey's Racing Challenge	Nintendo	N64
7.	Metal Slug X	SNK	PSOne
8.	Ultimate Fighting Championship	Capcom	DC
9.	Victorious Boxers	ESP	PS2
10.	Dragon Quest III	Enix	GBC

Прошедшие две недели ознаменовались давно ожидаемой, но от этого ничуть не менее приятной для всех оваций Туманного Альбиона сенсацией: в Англии впервые игра продана миллионным тиражом. И все было вовсе замечательно, если бы этой игрой стало бы нечто иное кроме Eidos'овского Who Wants to be a Millionaire (иными словами «О, Счастливчика!»). Ну что же, у всех свои болезни. PlayStation2 теперь тоже есть что отпраздновать. После разочаровавшего старта (и финиша) Bounce'a, Capcom'овский Onimusha все-таки сумел добиться впечатляющего результата, распродавшись за первые несколько дней после выхода тиражом, превышающим 580 тысяч копий. Еще немного везения и первый платиновый million-seller обеспечен. С другой стороны, игру закупило лишь около 15 процентов всех владельцев PlayStation2 в Японии. А это дурной знак. Поскольку пять лет назад Resident Evil'ом отоварилась половина. И миллион копий был продан не в течение долгих недель (как это предстоит Onimusha), а за первые несколько дней. Но не будем слишком строги к PS2, - все-таки Onimusha - не такой уж и шедевр, хотя игра, бесспорно, хорошая. Об уже чисто наркоманской привычке американцев не покупать се-бе ничего, кроме покемонов и монихоков я, пожалуй, на этом раз ничего не скажу.

Фога-Воода - Уникальная онлайновая стратегия от команды Visual Concepts
Shenmue II - американская версия выйдет в ноябре-декабре, побровнее читайте в рубрике Хит?

Space Channel 5 II - Несмотря на то, что сам создатель игры всегда говорил, что сиквела не будет, вот он. Танцуют все!

Virtua Tennis 2001 - Продолжение одной из лучших спортивных находок прошлого года, теперь с улучшенной графикой и новыми персонажами, в том числе и женскими.

Ну а теперь приготовьтесь к самой громкой, самой невероятной сенсации! Четвертая серия легендарного сериала *Virtua Fighter*, известная под кодовым названием *Virtua Fighter X* и теперь уже вполне официально переименованная в *Virtua Fighter 4* выйдет ЭКСКЛЮЗИВНО для... PlayStation2. Тошка. Небольшое объяснение. VF4 разрабатывается командой Am2 и Yu Suzuki лично специально для игровых автоматов на базе архитектуры Naomi 2 (существенно усовершенствованной Naomi/Dreamcast). Игра будет впервые продемонстрирована 22 февраля 2001 года на выставке игровых автоматов AOU Show (на ней же появится давним-давно ожидаемый *Soul Calibur 2* на архитектуре System 251, то есть на PS2). Относительно возможного появления игры на Dreamcast у нас всегда имелись определенные сомнения, и в одно время даже полагалось, что таинственная личера X в названии рабочей версии проекта означала возможное появление игры на X-Box. Однако Sega



рассудила иначе, и видимо, не без значительной поддержки со стороны Sony. Спустя некоторое время после премьеры VF4 в залах игровых автоматов (где игру без всяких сомнений ждет шквальный успех), проект будет выпущен в версии для PlayStation2, в некоем эксклюзивном для этой приставки варианте. Это, впрочем, не значит, что VF4 не появится на том же Dreamcast или X-Box. Или GameCube. Но сначала - только PS2. На данный момент вообще пока точно не ясно, является ли VF4 на Naomi 2 и VF4 на PlayStation2 одной и той же игрой. Видимо, все-таки да. Погодно об игре вы сможете узнать в одном из марковских номеров СИ, а пока мы предоставляем вам возможность увидеть самые первые изображения повзрослевших героев VF4. Картишки представляют собой render'ы на основе реальных игровых моделей, -оцените мощь Naomi 2 сами! Что же касается комментариев произошедшего, то пожалуй, мы пока от них воздержимся, сказав лишь, что в мире видеоигр с сегодняшнего дня полностью изменились приоритеты. И на будущем Sega и ее проектов произошедшее наверняка скажется положительным образом.

Black & White выходит!

Команда Lionhead Studios и лично ее руководитель Peter Molyneux сообщили через канала Electronic Arts о том, что разработка мимического проекта *Black & White* подошла к своему завершению и после финальной зачистки багов игра отправится в производство для того, чтобы появиться на прилавках американских магазинов 27 марта, а английских - 30 марта. Какого года? Будем надеяться, что текущего:-)

GBA: Самый успешный старт в истории?

Президент компании Nintendo, постаревший, но все такой же непреклонный и хищный Hiroshi Yamauchi, на днях повеселовал с корреспондентами агентства Bloomberg, раскрыл подробности планов Nintendo и попутно рассказал несколько акцентов относительно текущего положения в индустрии видеоигр. Прежде всего, Yamauchi сообщил, что объемы

Похоже, что нанесенная предательством Square травма все еще не зажила и глава Nintendo высказался о перспективах сотрудничества Square и Nintendo крайне скептически. Однако знающие источники подсказали, что на самом деле Nintendo проводит сейчас политику поддержки своего нового GameCube за счет GameBoy Advance, - соответственно, каждое издательство, желающее выпустить проект на GBA, обязано подписатьсь и на создание игр для GameCube.

предварительных заказов на стартающий 21 марта в Японии GameBoy Advance уже превышил цифру в 2,7 миллиона экземпляров, и это за два месяца до премьеры. Заказы только на Nintendo'вские четыре стартовые игры составили более полутора миллионов экземпляров. Помимо этого Yamauchi прокомментировал заявления издательства Square о том, что оно собирается выпустить IV, V, и VI серии своего мегасериала Final Fantasy на GameBoy Advance. Похоже, что нанесенная предательством Square травма все еще не зажила и глава Nintendo высказался о перспективах сотрудничества Square и Nintendo крайне скептически. Однако знающие источники подсказали, что на самом деле Nintendo проводит сейчас политику поддержки своего нового GameCube за счет GameBoy Advance, - соответственно, каждое издательство, желающее выпустить проект на GBA, обязано подписатьсь и на создание игр для GameCube. Единственным исключением, похоже, служит компания Konami, у которой с Nintendo особые отношения. Впрочем, новую политику Nintendo никак нельзя назвать нелогичной, но вот будет ли она достаточно эффективной, покажет время.

Новости Компаний.

Компания Activision сообщила о том, что английская студия Mucky Foot приступила к созданию видеоигры по мотивам популярного фильма *Blade*. Дата выхода назначена на март 2002 года, пока исключительно на PlayStation2.

Издательство Square планирует не прекращать работу не только над играми, но и над фильмами. Согласно последним слухам, результаты работы над фильмом *Final Fantasy* оказались настолько впечатляющими, что Sony уже готова профинансировать создание сиквела.

Издательство Activision намерено выпустить в этом году новое продолжение своего суперпопулярного сериала *Tony Hawk's Pro Skater* на PSOne, причем произойдет это задолго до выхода третьей части игры на PlayStation2. Скорее всего, в новую игру будут включены свежие уровни и также будет слегка улучшено графическое



оформление. Проект пока проходит под названием THPS 2.5.

Компанию Sega покинул ее бывший президент Shoichiro Irimajiri, взявший на себя ответственность за неудачный запуск Dreamcast в Японии. С поста президента он ушел еще в середине прошлого года, а теперь и совсем ушел из компании. Раньше Irimajiri работал в Honda, и по сведениям информационных агентств, в игровой индустрии он работать больше не хочет.

Компания Sony Computer Entertainment сообщила журналистам о том, что давно ожидаемый *Gran Turismo 3 A-Spec* для PlayStation2 не появится в продаже в Японии 15 февраля, как это было объявлено ранее. Разработчикам Polyphony Digital потребуется еще около полутора месяцев на доведение своего шедевра до ума. Новая дата выхода назначена на апрель 2001.

Компания Bungie совместно с известным издательством комиксов Dark Horse Comics запустила новый сериал, базирующийся на выходящей в конце января игре *Oni*. Первая книжка, посвященная приключениям суперагентши Коноко уже появилась в продаже.

FINAL FANTASY HABE

Сергей Овчинников

K

омпания Square, сегодня один из крупнейших игроков на японском консольном рынке и обладатель самой популярной торговой марки RPG, не когда начинала как полукустарное предприятие, балансирующее на грани разорения. Основатель компании Hironobu Sakaguchi, будучи неплохим программистом, страстно желал создавать невиданные тогда игры, обладающие сюжетной линией, готовый поспорить по драматичности с хорошими кинофильмами, притягивающие людей как магнит и заставляющие их играть часами напролет до самого финала.

Но все это было практически неосуществимо на не особенно распространенной дискетной приставке к Famicom (NES в Америке или, еще проще, Dendy в России), на которой Square и начала свой творческий путь. Игры на дискетах были дешевле в производстве и само их создание не было столь рискованным делом, как выпуск игры на картриджах. В случае неудачных продаж дискеты можно было изъять с прилавков и перезаписать на них новые игры. Нераспроданные картриджи же отправлялись прямиком на свалку. И тем не менее, малое количество пользователей Famicom Disk не позволили Square выпустить ни одного хита, и компания оказалась в незавидной ситуации. Решившись, наконец, сыграть ва-банк, Sakaguchi начал разработку первого проекта для Famicom на картриджах, озаглавив игру Final Fantasy. В случае провала она стала бы последней игрой Sakaguchi и Square, их «последней фантазией».

Понятное дело, игра создавалась не на пустом месте. За основу был взят популярнейший ролевой сериал Dragon Quest компании Enix, пионер японских RPG и сам по себе своеобразный клон Ultima IV. Final Fantasy позаимствовала из него очень многое — принцип построения графики, боевую систему, многие элементы игрового процесса. Но кое-что к и без того успешной формуле удалось добавить...

FINAL FANTASY

Платформа: Famicom (NES)

Дата выхода: 18 декабря 1987 года (Япония), Июль 1990 (США)

Продажи в Японии: 0,8 миллиона копий

Уже в первой FF сюжетная линия была много сильнее и разнообразнее, чем в Dragon Quest, в котором из серии в серию эксплуатировался нелепый сюжетец на тему «спаси принцессу, убей злодея». Здесь же Square поведала красивую сказку о гибнущей планете и таинственном предании о том, что являются четыре воина, которые придут на выручку. Но героям противостоят четыре монстра, каждый из которых черпает силу у одной из природных стихий: воды, огня, земли и воздуха. Эти монстры правили миром еще две тысячи лет назад, и научившись перемещаться во времени, готовы уничтожить планету. Компании героев приходится много метаться по времени, чтобы докопаться до истины и уничтожить злодеев, и все заканчивается хорошо, если не считать некоторого сумбура в голове, который обычно возникает после проникновения в мозг диких «temporalных историй». После же завершения FF вообще остаются сомнения в том, разобрались ли хотя бы сами разработчики в безумной истории. Отличительной чертой первой Final Fantasy стало полное отсутствие индивидуальности у персонажей. У них не было даже имен, только классы: воин, светлый и темный маг, вор, рыцарь и волшебник. Игрок сам мог подбирать себе подходящее сочетание и вести безликих персонажей сквозь дебри истории.



Первая Final Fantasy вышла и на английском, правда, двумя с половиной годами спустя, и на удивление как разработчиков, так и издателя, которым выступила сама Nintendo, достигла высокого уровня продаж. Реально же тираж FF в Америке превысил цифры продаж у себя на родине, благодаря большему распространению NES на момент выхода игры. Тем не менее, успех FF в США не убедил Nintendo в том, что имеет смысл выпустить на английском все части игры, и следующей на американском рынке появилась лишь Final Fantasy IV.

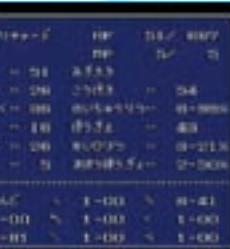
FINAL FANTASY II

Платформа: Famicom

Дата выхода: 17 декабря 1988

Продажи в Японии: 1,1 миллиона копий

Вторая часть FF обладала уже вполне солидным, запоминающимся и очень типичным для будущих серий сюжетом, в котором четверка отважных друзей пытается спасти мир, попутно осуществляя возмездие грозной империи Baramekia за гибель собственных родителей. По ходу дела выясняется, что главным источником вселенского зла является вовсе не король Baramekia, а полностью контролирующее его Облако Тьмы. Эта сюжетная связка в дальнейшем используется в серии очень часто. Почти всегда в Final Fantasy два злодея, один видимый и лишь кажущийся злым человек или монстр со сломленной темными силами волей и как правило принужденный творить зло обстоятельствами; и настоящий злодей, сущность которого проявляется лишь к развязке, тот, кто дергает за ниточки и получает удовольствие, видя страдание людей. Графически игра была весьма близка к первой части, а единственным серьезным отличием от FFII в игровом процессе стала новая система набора опыта, при которой прокачивались лишь те умения, которые часто игроком использовались.



Вторую Final Fantasy Square почти до конца перевела на английский, однако в последний момент Nintendo передумала выпускать игру в Америке. Кто-то из сотрудников компании позже вывесил перевод в Интернете и используя многочисленные эмуляторы NES фанаты получили возможность сыграть и в этот шедевр. Вообще сегодня наилучшей платформой для игры во все старые Final Fantasy вплоть до седьмой части является PC на пару с качественными эмуляторами NES и SNES. А сами игры можно скачать в десятках различных мест, благо из-за древности продукта владельцы авторских прав не слишком-то стараются пресечь повсеместное скачивание ROM'ов.

FINAL FANTASY III

Платформа: Famicom

Дата выхода: 17 декабря 1989

Продажи в Японии: 1,4 миллиона копий

FFIII стала лучшей серией, появившейся на NES. Глубокий, эмоциональный сюжет и великолепное графическое и звуковое оформление сделали свое дело: игра стала настоящим бестселлером. Сюжет можно считать продвинутой и еще более запутанной версией истории FFII, в нем также фигурирует Облако Тьмы, однако игровой мир состоит из покрытых водой земель, и главной целью героев (по крайней мере, поначалу) является избавление мира от наводнения. Бои в FFIII носят более тактический характер, чем в предыдущих сериях, а персонажи помимо классов подразделяются еще и на профессии, в рамках которых они могут приобретать те или иные навыки. Получаемые при повышении уровня бонус-очки можно потратить на улучшение этих навыков или на смену профессии.



FINAL FANTASY IV

Платформа: Super Famicom (SNES)

Дата выхода: 21 августа 1991 (Япония),

Ноябрь 1991 (США, под названием Final Fantasy II)

Продажи в Японии: 1,44 миллиона копий

Новая поворотная точка в истории сериала пришла с появлением нового поколения игровых систем от Nintendo. Приставка Super Nintendo сделала все еще двухмерные миры современных игр более яркими и детализированными, чем когда-либо. Для Sakaguchi это был еще один шаг в сторону совершенствования сюжетной линии и визуального ряда. Final Fantasy IV – средневековая легенда о чести, достоинстве и причинах, побуждающих людей совершать злодейства. Большая часть центральных персонажей далеки от идеальных мультишных супергероев. И все они пытаются бороться со своими страхами, комплексами и инстинктами. Для всех этот процесс является болезненной и психически тяжелой метаморфозой. И только вместе им дано обрести настоящую свободу. В четвертой части в Final Fantasy пришла шутка доселе для видеоигр совершенно неизведенная: мотивация персонажей и всестороннее освещение характеров. Три вышедших на Super Famicom серии FF



являются золотой страницей в истории сериала. В Final Fantasy IV впервые в сериале применена система Active Time Battle, превратившая строго пошаговые бои в динамические с сохранением внешне неторопливого стратегического режима. Впервые же появилась возможность менять состав персонажей по ходу игры.

FINAL FANTASY V

Платформа: Super Famicom

Дата выхода: 6 декабря 1992

Продажи в Японии: 2,45 миллиона копий

До сих пор являющаяся самой сложной и комплексной из всех игр серии, Final Fantasy V представляла собой совершенно уникальное творение. Впервые игроку было позволено путешествовать не по одному, а по двум, причем радикально отличным друг от друга мирам. На планету главных героев обрушилось несчастье, – повсеместно стали наблюдать падения метеоритов, приносивших огромный ущерб. Под сомнение было поставлено будущее всего мира. Разношерстная команда героев, среди которых числились: искатель приключений, принцесса, девушка из пиратского клана и старый волшебник, выяснила, что метеориты попадают к нам из другого измерения, из параллельного мира. Чудом попав в него, они сталкиваются со страшным монстром X-Death, который после претворения в жизнь своего зловещего

плана умудряется объединить параллельный мир с реальностью, посев хаос и смятение. По мнению многих игроков, обновленная система профессий FFV является лучшей в жанре, – герои могут познавать новые умения, следуя ветвящемуся пути из 22 различных профессий, от мага и воина до алхимика, танцора и дрессировщика монстров (как это актуально во времена Pokemon'a). Игра была анонсирована в Америке под название Final Fantasy III, но проект был отменен, поскольку Square и Nintendo посчитали игру слишком сложной для американской аудитории. Так или иначе, но под именем Final Fantasy III вышла не пятая, а шестая глава бесконечной саги.



FINAL FANTASY VI

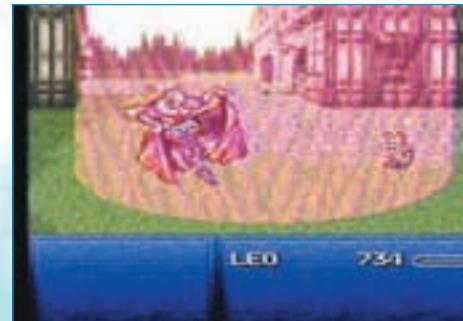
Платформа: Super Famicom

Дата выхода: 2 апреля 1994 (Япония), октябрь 1994 (США, под названием Final Fantasy III)

Продажи в Японии: 2,55 миллиона копий

Самая драматичная глава в сериале, FFVI превратила Final Fantasy в настоящий культ. Самая серьезная история, самая продвинутая 2D-графика с частичным использованием 3D в SNES'овском Mode7-режиме, самый интересный набор персонажей без конкретного выделения главных действующих лиц, – все это привело к тому, что Final Fantasy VI перестала быть просто игрой, она стала явлением. Необычно серьезный даже для японских RPG сюжет оставил в стороне маленьких детей, и Square совершенно четко ориентировала свое творение на подростков и взрослых игроков. Лишь в FFVI в сериале появилась настоящая любовная линия, а не сборище штампов и простоватых шуток. Саундтрек считается одним из самых совершенных произведений жанра игровой музыки. И если в ближайшее время не произойдет сенсации, то FFVI так и останется вершиной развития сериала.

На этом история сериала не заканчивается, но завершается наше повествование. С выходом в свет 32-битных игровых консолей, Square переметнулась в стан Sony и ее PlayStation, сначала анонсировав новую FFVII для PS и N64, а потом достаточно подло отменив N64-версию и вместо этого выпустив демку Final Fantasy VII для PlayStation в день японского дебюта приставки бывшего партнера. Тенденции к росту тиражей продолжились: FFVII разошлась 3,3 миллионным тиражом,



а количество проданных копий превосходной Final Fantasy VIII составило более 3,6 миллионов копий. Впервые со дня основания сериала сбой в этом восходящем движении произошел лишь с Final Fantasy IX, вернувшейся к своим Super Nintendo'ским корням с милыми анимешными персонажами, нарисованными художником FFV и FFVI Yoshitaka Amano. Увы, народу это уже не нравится. Точнее нравится, но далеко не так, как сверхреалистичные CG-персонажи седьмой и восьмой серии. Тираж Final Fantasy IX на сегодняшний день составляет 2,8 миллиона копий. Что, вообще говоря, все равно является невероятным достижением. Будущее же сериала лежит в новых технологиях, которые нам продемонстрируют в FFX.

FINAL FANTA



Cпустя полтора года после премьеры, PlayStation2 получит, наконец, свою первую Final Fantasy. И немедленно приобретет долгожданное оправдание для собственного существования у миллионов фанатов самого успешного ролевого сериала в истории. Десятое же переложение «бесконечной истории» обещает стать одним из самых ярких событий в игровой истории. Как в свое время и Final Fantasy VII на PlayStation, именно FFX будет тем проектом, по которому мы сможем довольно-таки четко судить о будущем любимого сериала, именно здесь первую точку приложения найдут новые Square'вские идеи использования потенциала сверхмощной, но неподатливой игрушки, каковой является новая консоль Sony. В случае с проектом уровня Final Fantasy, разработчики практически ничем не рисуют, и это дает им возможность для невероятного полета фантазии. Ну а марка и мудрое руководство продюсера приадут всему этому правильную форму в меру консервативной, в меру инновационной RPG, способной понравиться всей многомиллионной армии поклонников сериала по всему миру.

В Америке и Европе Final Fantasy все еще продается несколько хуже, чем в Японии, где, к примеру, последняя, девятая часть разошлась почти трехмиллионным тиражом, и это несмотря на конкуренцию с заранее причисленным к лицу святых Dragon Quest VII. Так что нацеленной специально на иноязычную аудиторию FF нам придется еще долго, и это замечательно. В Final Fantasy X же, как и в прежних сериях, используется чисто японская специфика. Впрочем, дизайн новой серии даже для самих японцев наверняка покажется экзотичным. Все дело в том, что в качестве основы для игрового мира FFX Square вдохновленно использовала культуру и природу самого южного японского острова Окинава, с его тропическим климатом, прозрачным голубым океаном, песчаными пляжами и пальмами. Все это никак не вяжется ни с урбанистической FFVII, ни с технологичной FFVIII, ни со сказочной FFIX. Реально настолько яркого и сугубо положительного по эмоциональной окраске мира Square не создавала еще никогда. Под стать Вселенной и персонажи, в основе своей неординарные активные личности, полная противоположность угрюмым романтиков прошлых серий. Главный герой Tidus, красующийся на обложке этого номера СИ, рыжая копия Squall'a с несколько более приятными чертами лица, является персонажем скорее комическим, нежели трагическим. Это уже не герой-любовник, а просто герой, готовый отдать всего себя борьбе с темными силами, не требуя ничего взамен. Он дерзок и отважен, не полезет за словом в карман и не будет смущаться при встрече с девушкой. Если уж и искать параллели с наиболее похожей на это безобразие FFVIII, то Tidus скорее похож на Zell'a, чем на Squall'a. Не обошлось, разумеет-



ОБЗОР

FINAL FANTASY НАСЕГДА

SPECIAL

ASY X





том же фоне, что и исследование игрового мира. Значит ли это, что монстров на карте теперь можно будет видеть до начала сражения, пока неизвестно. Графический облик игры, несмотря на появление первых скриншотов из игрового процесса, пока до конца не прояснен. С одной стороны, вполне очевидно, что некоторые из участков игрового мира великолепно детализованы, а сами фигуры персонажей построены из значительного числа полигонов, совершенно не понятно, насколько детализированным будет все остальное. Так, например, в демке годичной давности Tidus бегал по совершенно безлюдным и беспредметным зеленым полигонным ландшафтам, на которых не было ни деревьев, ни домов, ни вообще чего-либо кроме зеленой травяной текстуры. Впрочем, есть надежда, что уж хотя бы ключевые локации будут сделаны как надо и по детализации будут хотя бы приближаться к пререндеренному уровню FFVII. Не меньшая, а возможно, даже и более серьезная ре-



ся, и без таинственных подробностей прошлого 16-летнего героя. Его отец принадлежал к таинственному религиозному культу, связанному с древней цивилизацией, которая существовала за тысячи лет до событий, описываемых в FFX. С тех пор тропический мир практически полностью погрузился на дно океана, оставив на поверхности лишь несколько десятков небольших островов. Но и это еще не все. Мир покровительствуют два великих бога, отвечающих за стихии Огня и Воды, причем божества эти отнюдь не располагают дружескими чувствами по отношению друг к другу. Их бесконечные конфликты сотрясают мир и ведут его к уничтожению. Есть в Final Fantasy X и еще более странное существо, — некий Shin, приносящий бе-



зумие всем, кому выпадает счастье встретиться с ним лицом к лицу. Он абсолютно неуязвим и может погибнуть лишь от разрушительного заклинания Ultimate Summon, секрет которого давно, и как кажется, навсегда, утерян.

Главная героиня FFX, Yuna, является собой полную противоположность безумному рыжему Tidus'у. Square последовала здесь проторененной дорожкой RPG от GameArts и Sega, представив нам в качестве женского персонажа существо беззащитное, очаровательное и скромное, но располагающее

ДОСЬЕ

Платформа: PS2 **Жанр:** классическая RPG
Издатель: Square **Разработчик:** Square
Дизайн персонажей: Tetsuya Nomura
Продюсер: Hironobu Sakaguchi
Количество игроков: 1
Дата выхода: лето 2001



глубоко скрытыми тайнами и способностями. Один глаз у Yuna голубой, а второй — зеленый. Сама она весьма похожа на Rinoa из FFVIII, но обладает несколько более тонкими чертами лица, и не является движущей силой в отношениях с Tidus'ом. Yuna весьма хорошо разбирается в магии и будет основным ее источником в игре. А ее непонятная связь с древней цивилизацией и богами добавит колорита в ее поведение, которое частенько будет казаться совершенно странным и нелогичным.

Final Fantasy X станет первой полностью трехмерной Final Fantasy в истории. Качественный скачок, которого мы ждали еще от FFVII, теперь наконец-то произойдет на PlayStation2. В FFX больше не будет подразделения на карту мира, города и подземелья и боевые экраны, — все будет происходить на фоне одних и тех же полигонных ландшафтов, причем, по заверениям Square, смена режима не будет означать смены экрана. То есть, бои с монстрами будут происходить на том же экране и на

волюции ожидает и звуковое оформление. Во-первых, впервые в Final Fantasy появится полноценная озвучка персонажей. Сложно пока сказать, будет ли она присутствовать во всей игре, либо же только в ключевых ее сценах, но значимость этого факта трудно переоценить. Актеров на роли в игре Square вообще подбирала уникальным образом, — все они непрофессионалы. Tidus'а будет играть человек, который был motion capture-моделью для Squall'a, а Yuna соответственно получит голос девушки, послужившей основой для анимации Rinoa в FFVIII. Удивительная штука. Начав эксперименты с surround-звуком еще в Bouncer, закодировав все CG-ролики в Dolby 5.1, Square продолжил их и в FFX, где уже вся звуковая и эффектная дорожка будет содержаться в формате трехмерного звука.

Серьезнейшие изменения коснутся и боевой системы. В качестве ее автора выступает человек, создавший сериал Front Mission, и он обещает, что бои в FFX станут более стратегическими, и возможно, в них даже появится возможность передвигать персонажей по полю боя на манер Final Fantasy Tactics. Не исключено и включение в игру старой добрых систем профессий, как было давным-давно в FF IV и V. И, наконец, будет полностью заменена существующая с незапамятных времен система Active Time Battle. На что, — пока секрет.

Final Fantasy X появится на японском рынке, скорее всего, в июле, и вероятно, в один день с премьерой новой Nintendo'ской приставки GameCube, — Square и Sony наверняка не удержатся от того, чтобы еще раз насолить конкуренту и старому партнеру. Впрочем, для нас это не имеет значения. Final Fantasy уже превратилась в форму ежегодного увеселения и каждый сознательный игрок просто обязан пару-тройку недель в году уделять прохождению очередного Square'ского шедевра, благо их качество сегодня удовлетворяет всех.

THE BOUNCER

Сергей
Овчинников

Политическая жизнь PlayStation2 всегда привлекала наш живейший интерес, — покупки и продажи, скандалы и сенсации всегда занимали на страницах журнала куда больше места, чем информация о собственно игровых проектах, тех самых, для которых, вообще говоря, PS2 и существует. Настоящая же, игровая жизнь «черного гробика» протекала настолько вяло и невыразительно, что и сказать-то тут почти нечего. Первый год своего существования платформа только и делала, что отталкивала игроков играми, которые выглядели чуть ли не на уровне проектов на PSone и которым смешно было тягаться даже со средними игрушками на непопулярном, но зато производительном и несложном для разработки Dreamcast. Золотой игровой фонд на PS2 состоит сейчас из нескольких проектов, в которых хоть как-то с большой или небольшой натяжкой можно играть: Ridge Racer V, Tekken Tag Tournament, Dead or Alive 2 и SSX. На протяжении всего года мы только и ждали появления хотя бы одной игры, которая сможет убедить нас (купивших японскую PS2 всего лишь спустя пару недель после ее премьеры) в том, что потраченные иены отправились в карман к Sony Corp. не зря. Когда выяснилось, что американская премьера приставки пройдет примерно в том же духе, что и японская, оставшиеся в сердцах надежды устремились к таинственному проекту The Bouncer, технологические демки которого поражали всех еще в момент перв-

вой демонстрации еще не названной Next Generation PlayStation. Зарекомендовавшая себя такими причудливыми играми, как Tobal и Ehrgeiz, команда Dream Factory, дизайн и история от создателей Final Fantasy VII и VIII, многообещающий сплав Action и ролевых элементов — все говорило о том, что появление первого хита на PS2 уже не за горами. Несколько смущало лишь патологическое не желание Square показывать не только игральные версии игры на всевозможных выставках, но и вообще уклонение компании от демонстрации любых кадров из проекта. Конечно же, кое-какие подозрения у нас возникли уже тогда, но о том, что у Square все настолько плохо, мы и не догадывались. То же творение, что появилось на японских прилавках 23 декабря и появится в середине марта на американских и европейских, игрой называть язык попросту не поворачивается.

The Bouncer — это интерактивный фильм, видеоролики в котором сделаны с традиционным Square'ским качеством. Пожалуй, на этом перечисление положительных моментов проекта заканчивается. Дальше следует сплошная чернуха. Уже во время просмотра вступительного ролика в наших душах возгорелась волна возмущения. Та самая знаменитая сцена драки в баре, которая показывалась в качестве технологической демки графических возможностей PS2, оказалась, ни много ни мало, предварительно обсчитанным видеороликом, не имеющим никакого отношения к PS2 и ее возможностям. Ролики в Bouncer красивы и прекрасно срежиссированы, но далеко не так масштабны и продуманы, как драгоценные видеофрагменты Final Fantasy VIII и IX. Но зато они могут продолжаться минутами. Вступительное видео, например, идет больше пяти минут, хотя событий в нем не так уж и много, — мы всего лишь узнаем, что на планете появился новый метод добывки электроэнергии, который заключается в передаче энергии в виде микроволн со специального спутника. Разумеется, этот метод запатентован и продвигается гигантской корпорацией Mikado (почему-то очень хочется написать «Shinra»). После этого выясняется, что каким-то темным силам непременно понадобилось завладеть девушкой по имени Dominique, которая является членом шайки уличных



ДОСЬЕ

Платформа: PS2 Жанр: Interactive Movie
Издатель: Square
Разработчик: Dream Factory
Количество игроков: 1–2
Онлайн: www.playonline.com



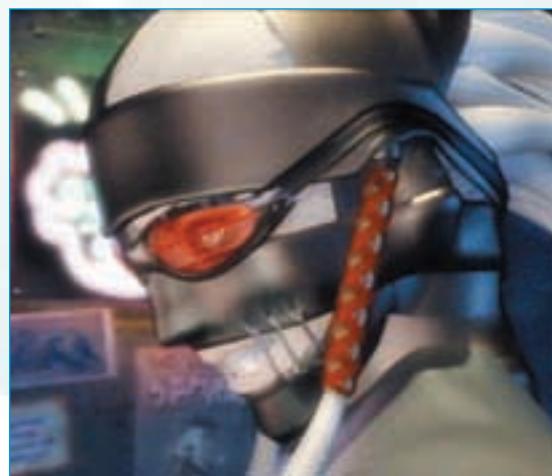


хулиганов, которые называют себя Bouncer'ами. Безумные черные ниндзя выпрыгивают из вертолетов и мордами проламывают крышу небольшого дома (единственный смешной момент во всей игре, дальше все или слишком серьезно, или слишком занудно). И похищают девушку, встретив некое сопротивление с нашей стороны. Вот мы и подкатились к Игровому Процессу, столь мизерному и никчемному, что пришлось написать его с большой буквы, чтобы за завесой роликов и сомнительного качества сюжета вы могли его заметить. Перед каждой «интерактивной» сценой вам предлагается выбрать себе персонажа, за которого вы, собственно, и собираетесь играть. Героев три, и они слегка отличаются характеристиками и набором ударов. Спустя пару секунд вы оказываетесь на небольшой полигонной площадке, ограниченной со всех сторон стенами, решетками или дверями размером с два-три экрана. Помимо вашей собственной персоны, на арене также, как правило, присутствуют два других дружественных персонажа и пять-шесть недружественных. Охранники, черные ниндзя, кибернетические собаки или же роботы, похожие на неуклюже оживленные консервные банки, – это неважно. Два-три однотипных удара, и с недругами покончено. По арене можно свободно пе-



редвигаться в любую сторону. Камерой управлять нельзя, а сама она крайне статична и показывает происходящее с одной точки, изредка слегка поворачиваясь. Графика в интерактивных секциях посредственная – без эффектов, с бедным задним планом и достаточно простыми игровыми моделями. Картина традиционно для PS2 немного расфокусирована, и удовольствие от такой графики получить сложно. Еще больше бесит управление, неотзычивое и запаздывающее. Каждое сражение продолжается максимум сорок-пятьдесят секунд и после этого прерывается на очередную сюжетную вставку. Драк во всей игре штук двадцать пять – тридцать, и проходит Bouncer на одном дыхании, за полтора-два часа. Получаемые после убийства каждого противника бонус-очки можно потратить в своеобразном магазине после окончания битвы на покупку новых ударов или же (что разумнее) улучшение одной из трех своих характеристик (здоровье, сила удара и защита). Если это и есть пресловутые ролевые элементы, прошу немедленно меня уволить.

Разумеется, для достижения успеха необходимо играть лишь одним персонажем – ведь сами они не прокачиваются, а драгоценные бонус-очки глупо тратить на всех. В принципе, сами разработчики подталкивают нас к именно к такому решению, просто они считают, что в таком случае мы пройдем игру трижды, за каждого из доступных героев, и вдохновляют нас на это парой сюжетных ветвлений (когда банда героев разделяется) и построенным с другой перспективы роликами. Да, кстати. Сюжетные вставки в Bouncer состоят не только из CG-мультников. Их-то как раз не так уж и много, минут двадцать пять на всю игру. Но зато полигонных роликов около часа. И выглядят они куда лучше, чем совершенно примитивные игровые моменты. Уже не в первый раз на PS2 мы замечаем, что неигровую графику, даже полигонную, Emotion Engine умеет обрабатывать вполне достойно, и в ряде случаев графике на PS2 действительно не бывает равных. Но как только дело доходит до реального игрового процесса, все великолепие немедленно куда-то исчезает.



зает. Многие эксперты объясняют этот момент сложностью программирования под Graphics Synthesizer, который и отвечает за игровую графику. Может быть так оно и есть, но нам от этого ничуть не легче.

Примерно на половине игры меня посетило ощущение, что вроде бы не все так уж и ужасно, и в Bouncer почти можно почти с удовольствием играть. К сожалению, последний гвоздь в крышку гроба проекта Square забила совершенно неадекватным и отдающим туризмом сюжетом, который не вызывает в играющем никаких эмоций. Учитывая, что полную драматизму и событий историю

необходимо было втиснуть в полтора часовую игру, сценаристы Square приняли весьма неудачное решение – оставить в сюжете только действие, а всякие завязки, предыстории, трудные судьбы героев, мотивацию злодеев и всевозможные любовные приключения оставить за кадром. В результате из Final Fantasy получился какой-то Mortal Kombat. Какие-то обрывки сюжета демонстрируются нам в печатном виде во время загрузки очередного уровня, и все. В результате сцена смерти учителя главного героя выглядит просто комично, хотя вроде бы Sion был опечален... секунд десять. А потом весело побежал по своим делам. Тьма.

Bouncer представляет собой удивительный пример проекта, сделанного неправильно от начала и до конца. Причем проекта высокобюджетного, ожидаемого и обещавшего стать настоящей сенсацией. Он, в общем-то, и стал. Символом бездарности и бесконечной веры в то, что рекламная раскрутка и красивая обертка могут помочь продать даже столь ничтожное творение. К счастью, японцы, пока еще не привыкшие к столе бессовестной халтуре, почти не поддались на обман. Bouncer был продан почти трехсоттысячным тиражом в первые же дни, после чего продажи мгновенно скатились до нуля. А 300,000 для такого проекта с такой рекламой – это почти катастрофа. Ну да ничего – впереди дебют на американском рынке...

Сергей Овчинников

4

Это даже не игра. Посредственное интерактивное кино с чудовищно красивыми роликами. И сюжетом, который, как говорят американцы,

Сергей Амирджанов

5

Бомба. Главный кандидат на титул "разочарование года". Страшнее всего то, что это "разочарование" может легко перелиться в "разочарование в Square".

Дмитрий Эстрин

4

Жуть. Главный кандидат на титул "самый страшный кошмар сотрудника игрового журнала". Самое прикольное – игра была одной из самых ожидаемых игр на PS2.

Борис Романов

3

Худший отстой со времен "Дорожных Войн". Это ТАК плохо.

16
средний балл
4,0



Продолжение.
Начало в номерах 02(83), 03(84)
за январь-февраль 2001 года.

МИРОВАЯ ИНДУСТРИЯ: 1995-2000

Mы возвращаемся к нашему повествованию в один из самых интересных, насыщенных и при этом спокойных периодов жизни игровой индустрии. Фокус производителей игрового «железа» с бурно развивавшегося в 1996 году консольного рынка нового поколения медленно сместился к рынку, на котором в 1997 году шла самая жаркая схватка: к нарождающемуся миру 3D-акселераторов. Удивительно, но «акселераторные войны» шли по всем законам сражений приставочных, – выигрывали в результате не производительность или набор функций, а наличие достойной игровой библиотеки и грамотная реклама. В то время как, на рынке игровых приставок в смертельной схватке сошлись всего трое соперников (и к концу 1997 года стало совершенно определенно ясно, что останется их всего двое), то за право всучить немногочисленным пользователям-игрокам новые 3D-ускорители схватились сразу пять крупных игроков, а шестой поджидал в тени и ждал своего часа.

3D-гонка началась еще в начале 1996 года, когда созданный маленькой компанией Nvidia чип NV1 был лицензирован производителем звуковых и видеокарт компанией Diamond Multimedia для создания первого массового 3D-ускорителя Edge 3D. Убедив компанию Sega выпустить под этот чип несколько Saturn'овских игрушек, Diamond начала агрессивную рекламную кампанию. Однако все впустую, – акселератор стоил около трехсот долларов (столь-

Сергей Овчинников при участии
Дмитрия Агарунова, директора
издательства GameLand,
Дмитрия Мартынова, директора
компании SoftClub и
Юрия Мирошникова, руководителя
направления мультимедиа компании 1С



ко же, сколько в те времена стоил целый Saturn), а игр на него было ничтожно мало — переведенные Sega Virtua Fighter, Panzer Dragoon, Sega Rally и Daytona USA так и остались единственными представителями чудесного семейства. Кроме того, Edge 3D, как и Saturn с PlayStation, умел только обсчитывать полигоны и накладывать текстуры, и не был способен производить хоть сколько-нибудь сложные эффекты. Для Nvidia же первая неудача чуть не закончилась катастрофой, — в любом случае компания решила пропустить следующее поколение акселераторов, чтобы выйти на рынок с более совершенной технологией попозже.

Пусть компании 3Dfx на рынок акселераторов тоже был непростым. Еще в конце 1995-го компании выходцев из Silicon Graphics обратились несколько известных американских производителей игровых автоматов, в числе которых были компании Atari и Midway, которые занимались поиском подходящей 3D-технологии для их будущих аркадных игр. 3Dfx взялась за создание такого 3D-чипа, который получил название Voodoo. Первой игрой на 3Dfx Voodoo стал великолепный Sam Francisco Rush, и несмотря на то, что до стандартов Model 3 созданной 3Dfx технологии было далеко, автоматы на базе Voodoo были дешевыми и хорошо продавались. Midway выпустил на той же аппаратуре странноватый файтинг Mace: The Dark Age, а позже и ужасную трехмерную версию Mortal Kombat 4. Став этаким «Lockheed martin'ом» американской аркадной индустрии, 3Dfx задумалась и о проникновении на PC-рынок. Первоначально планировалось, что основу успеха Voodoo на PC составят порты с игровых автоматов тех же Atari и Midway. Подобному сценарию развития событий помешало чудо: у Atari и вообще у всех американских аркадных гигантов начались серьезные проблемы. Провал Edge 3D еще сильнее уверил 3Dfx, что поддержку необходимо искать вовсе не в залах игровых автоматов, а среди своих, родных PC'шных разработчиков. Компания Microsoft к тому времени уже достаточно хорошо поняла, что за 3D-процессорами



Интернет-магазин с доставкой на дом

Заказ по интернету

<http://www.e-shop.ru>
e-mail: sales@e-shop.ru



(095) 258-8627
(095) 928-6089
(095) 928-0360
(812) 311-8312

\$499.00

Только 8 Марта

на все заказы, поступившие от прекрасной половины человечества предоставляется СКИДКА 8%

	\$79.99		\$79.99		\$79.99		\$79.99
	\$79.99		\$79.99		\$79.99		\$79.99
	\$79.99		\$79.99		\$79.99		\$79.99
	\$55.99		\$55.99		\$55.99		\$119.99





будущее игр на PC и спешно приступила к разработке новой версии пакета DirectX, в который был включен модуль Direct3D, позволяющий программам обращаться к 3D-железу напрямую, минуя дополнительные программные кодеки. 3Dfx, впрочем, дожидаться решения от Microsoft не стала, создав свой собственный алгоритм Glide, являющийся урезанной и упрощенной версией используемого на рабочих станциях Silicon Graphics OpenGL. Активно прорекламировав Glide среди разработчиков и умудрившись привлечь на свою сторону таких звезд, как id Software, Epic Games и Core Design, 3Dfx поразительно легко обошла в 3D-гонках всех конкурентов. Новый акселератор 3Dfx Voodoo стали первоначально распространять всего две компании, — не слишком большая и не слишком популярная Orchid и настоящий гигант Diamond Multimedia. Несмотря на высокую цену, которая колебалась от 250 до 300 долларов, продукция 3dfx начала быстро набирать скорость, а грамотная рекламная кампания, развернувшаяся в прессе окончательно уверила всех в том, что именно 3dfx станет стандартом на долгие годы.



Кто такой полковник Гарин?

Был ли предателем

майор Вихров?..

Почему Кротов не вышел из

вс. вэ. 1104, СИБИРЬ
СРЕДНЕСИБИРСКОЕ ПЛОСКО

ЗВ. ЗА. 8425, ЛАТИНСКАЯ АМ
ДНОМ

ЗА. Б. ЗВ. 1104, СИБИРЬ
САХАРА

БЫД. ГРЭС. 1104, СИБИРЬ
КЕНДЖИЛСКОЙ ГОРЫ



Фирма «1С»

123056 Москва, а/я 64

Отдел продаж: ул. Оленинская, 21
Тел.: (095) 737-9237 Факс: (095) 281-4407
Линия консультаций: (095) 288-1065, line@1c.ru
www.1c.ru, admin1c@1c.ru

ИГРУШКИ

БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.

snowball.ru

лучшие игры по-русски

TopShots
(INTERACTIVE)

Всегда что-то особенное.
www.topshots.ru



В компанию полились инвестиции, причем в таких объемах, что 3dfx с этого момента раз и навсегда прекратила считать деньги, выясняя, что же ей приносит прибыль, а что – только убытки. В памятной 3D-гонке 1997 года кроме 3dfx присутствовали также компании Matrox, ATI, S3 и Rendition, каждая со своими картами, своими чипами и своими 3D-языками. Matrox'овский Mystique не поддерживал коррекции текстур, но зато славился качеством картинки, ATI'шный Rage Pro был черезчур медленным, акселератор S3d от будущей SonicBlue был снабжен на удивление некачественными драйверами, что выливалось в то, что даже оптимизированные под него игры все время зависали, ну а читу от Rendition просто не повезло, – ведь он обладал сходными с Voodoo характеристиками и попросту опоздал появиться на рынке, и несмотря на яростную поддержку крупнейшего производителя мультимедийной периферии Creative, благополучно сгинул в пучину истории, освободив дорогу для нового партнера – Nvidia. Тогда-то шестой участник схватки и вышел из тени.

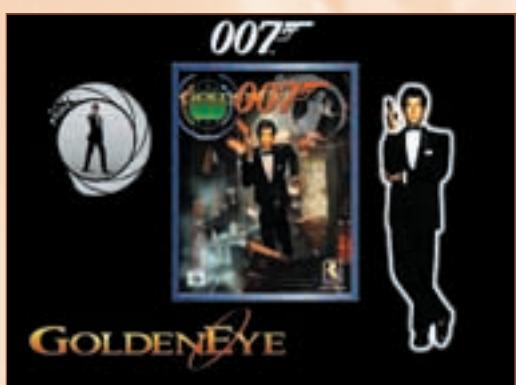
В середине 1997 года корпорация Sony провела совершенно уникальный эксперимент, равного коротому по смелости замысла еще не было равных. На выпущенной только в Японии особой черной версии PlayStation под названием Yaroez любой игрок мог придумать и запро-

граммировать свою собственную игру. В комплекте с приставкой поставлялся простой инструментарий для программирования и подробные инструкции на предмет того, как сделать графику, как звук, как запрограммировать управление и так далее. Сложно сказать, какие цели преследовала Sony, выпуская такой продукт на рынок, однако я не думаю, что ошибусь если предположу, что многие из создателей примитивных по графике игрушек (полигонную игру на Yaroeze сделали было практически невозможно) вскорости оказались в одной из внутренних команд разработчиков самой Sony. Несмотря на хамские условия, согласие которым права на все созданные на Yaroeze игры автоматически присваивались Sony Computer Entertainment и семисотдолларовую цену, чудо техники пользовалось большим успехом. Но на Америку Sony решила эксперимент не распространять.

Вообще жизнь игровых консолей в 1997 году шла своим чередом, и на смену бурям и жестокому противоборству пришло затишье и стабильность. PlayStation продавалась в Японии сумасшедшими тиражами, – поставки порой переваливали за 100,000 приставок в неделю (на такие цифры сегодня может претендовать только грядущий GameBoy Advance), да и в Америке дела шли не хуже. Именно 1997–98 годы можно считать основой финансового успеха PlayStation, – стабильные продажи как «железа», так и новых игр обеспечили платформе колоссальный успех. Новый маркетинговый слоган «Never underestimate the power of PlayStation» стал символом одной из самых удачных рекламных кампаний в истории Sony, несмотря на его очевидное сходство со словами Императора из «Звездных войн», но не поводу PlayStation, а по поводу моши темных сил. В ответ на воинственный слоган все больше и больше отдаляющаяся от реального мира Sega смогла предложить лишь выкрик «Hard Stuff». Впрочем, ни на кого, кроме своей хардкорной аудитории, компании полагаться уже было нельзя. Sega броса-

лась из стороны в сторону, пытаясь отхватить доли, частицы долей уже определившегося и решившего все для себя рынка. Вот Sega выпускает первый модем для игровой консоли, странное чудище под названием NetLink с ужасным браузером и высокой ценой. Без собственной игровой службы, без поддерживающих модем игр. Просто для вэб-серфинга. Вот в свет выходит сборник старых 16-битных Sonic'ов под названием Sonic Jam. В качестве оболочки для загрузки различных старых игр выпускает абсолютно новый трехмерный мир, прекрасно выглядящий и великолепно работающий на Saturn с хорошими скоростями. В тот момент Sega могла с легкостью сделать трехмерного Sonic'a. И не сделала. Вместо этого Yu Suzuki работает над странным проектом Fighters Megamix, совершенным, но абсолютно неправильно позиционированным файтингом, направленным только на фанатов сериала VF. В Японии игра пользуется успехом, для Америки же это что-то совершенно странное. Что никто не трудится объяснить.

Для Nintendo 64 год был гораздо менее удачным и после невероятного старта, позволившего разом перемахнуть за отметку в 2 миллиона проданных приставок, последовала полоса резкого спада продаж. Ситуацию исправил лишь выход летних хитов Mario Kart 64 и в особенности, Golden Eye 64, который до самого выхода Legend of Zelda: Ocarina of Time продавался лучше всех остальных игр на N64. Общий же тираж Golden Eye в Америке перешагнул уже отметку в 4 миллиона экземпляров. Помимо Mario Kart 64, активно рекламировавшего преимущество четырех портов для джойстиков, в 1997 году на N64 также появился немножко всех разочаровавший Star Fox 64 и уникальный симулятор разрушения от Rare под названием Blast Corps. Вообще можно сказать, что английская студия Rare практически в одиночку подпитывала платформу хитами на протяжении всего года. Когда руководству Nintendo стало окончательно ясно, что



Мицумото'sкий суперпроект Legend of Zelda 64 так и не будет завершен к концу года, на помощь опять позвали Rare, которая за короткий срок пользуясь библиотеками еще не вышедшего клона Super Mario 64 под названием Banjo-Kazooie, сделала красивую и очень милую гоночную игру в стиле Mario Kart, но только со своими собственными фирменными персонажами. Diddy Kong Racing получил гигантский рекламный бюджет (почти столько же, сколько и FFVII) и благодаря такой раскрутке удержал N64 на плаву на протяжении всего периода рождественских продаж. Не без помощи Golden Eye, разумеется.

Центральным элементом тактики Sony в Японии стала завершенная к началу года компанией Square mega-RPG Final Fantasy VII, рекламную раскрутку которой Sony осуществляла самостоятельно. После потраченных на проект грандиозных, невиданных доселе в индустрии денег (около 30 миллионов долларов), Sony и Square были просто обязаны сделать из FFVII событие вселенского масштаба. Впрочем, этому плану ничего и не мешало. К 31 января, на которое была намечена японская премьера игры, многочисленные фанаты уже собирались у витрин магазинов в километровых очередях, и за первые дни продаж разошлось почти столько же копий, каков был весь тираж Final Fantasy VI на Super Famicom. В эти самые триумфальные моменты боссы Square почувствовали, что сделав ставку на Sony и ее маркетинговую машину, они не прогадали. Теперь впереди оставалась лишь одна цель: покорить американскую публику. Судя по успеху Final Fantasy VI (III в США), сделать это было относительно просто. Однако PlayStation не имела столь развитой базы пользователей, как Super Nintendo, да и сам сериал Final Fantasy все еще не выбрался в Америке из «культо-



во-фанатской» ниши. Sony же требовался настоящий суперхит, по меньшей мере еще один Resident Evil. Благодаря гигантскому рекламному бюджету, который составил около 10 миллионов долларов и всеобщему восхищению игровой прессы, а также, в немалой степени,

благодаря внушительному количеству дисков, на которых FFVII умела свои видеоролики и пререндеренные сцены, высокий уровень продаж все-таки был достигнут. Впрочем, до массового признания Square удалось доплыть лишь к появлению очень прозападно настроенного Final Fantasy VIII.

Все внимание игровой прессы в отсутствие конкурентов, которые уже успели выпустить свои приставки нового по-

Сертификат РОССЕРТ РС № МЭЛ/Л/100/01 от 21.02.2000



ВИСТ-Компьютер, учись играючи !

[с монитором Samsung
SyncMaster 700 IFT]



[VIST-Game с графическим чипсетом
GeForce2MX - для настоящих игроков]



"Vist-Game" -
процессор
Intel® Pentium® III...
3D звук...
128 Мб память...
Встроенный модем...
Вам осталось
только нажать
Power ON!

ЦЕНТРАЛЬНЫЙ
САЛОН:
ст. м. "Войковская"
Старопетровский
проезд, д. II/2

159 40 01
www.vist.ru

МАГАЗИНЫ:

- | | |
|--------------------|------------------|
| м. Пушкинская | - тел. 299 26 83 |
| м. Дмитровская | - тел. 366 96 44 |
| м. Семёновская | - тел. 366 96 66 |
| м. Кузнецкий мост | - тел. 924 51 69 |
| м. Люблино | - тел. 746 07 67 |
| м. Пражская | - тел. 746 94 64 |
| м. Багратионовская | - тел. 231 26 42 |



коления, было приковано к корпорации Matsushita и к приобретенной ею у компании 3DO за 100 миллионов долларов технологии M2, призванной сменить погибшую в неравной схватке с более мощными конкурентами консоль 3DO. Агрессивность и серьезность планов японского гиганта, производителя электроники #1 в мире ни у кого не вызывала сомнений. Еще весной M2 была впервые продемонстрирована журналистам вместе с весьма впечатляющими технологическими демоками. Надо сказать, что 3DO действительно удалось создать впечатляющую технологию, особенность которой заключалась в том, что M2 обрабатывала трехмерные изображения совершенно иначе, нежели остальные приставки или 3D-акселераторы. На моделях из демок, вероятно было не очень много полигонов, но наличие массы эффектов, многие из которых современным акселераторам практически недоступны до сих пор (например наложение видеотекстур) производило незабываемый эффект. Отличный реалистичный туман, вода, дым и наличие режимов высокого разрешения заставляли всех думать, что за M2 будущее. Хитрый Kenji Eno из команды Warp немедленно анонсировал под M2 свой суперхит D2, и даже охотно демонстрировал некоторые игровые фрагменты. Тем не менее, что делать с M2, Matsushita не знала. Не владея ни студиями разработчиков, не пользуясь поддержкой среди разработчиков (многие из которых серьезно погорели на провале 3DO), корпорация рисковала слишком многим, пытаясь выйти на рынок, где ее злейший конкурент Sony уже занял ту нишу, на которую Matsushita могла рассчитывать со своей торговой маркой Panasonic. Решение о прекращении работы над проектом было принято довольно быстро, однако мир не узнал о нем до самого конца года, когда, собственно, M2 должна была уже появиться на прилавках. Вся эта история может служить сценарием для фильма «как потратить сто миллионов», но не стоит забывать, что для такого гиганта это не такие уж и большие деньги. К тому же, мы почти уверены, что некоторые из секретов архитектуры M2 перекочевали в той или иной форме в Nintendo'sкий GameCube, который создавался в партнерстве с Matsushita.

1997 – год громких, сенсационных расколов в американских и английских PC-компаниях. Как выясняется, объединились только US Gold и Domark, образовав Eidos. Остальные же предпочитают делиться и распадаться. Череду разводов открыл английский гений игрового дизайна Peter Molyneux, который завершив работу над своим многострадальным (и тем не менее, великолепным) проектом Dungeon Keeper, не выдержал корпоративной политики EA и сбежал из Bullfrog, основав собственную студию Lionhead, в которой, по заявлению ее создателя «никогда не будет работать больше 20 человек». Спустя несколько месяцев Bullfrog не досчиталась еще пары десятков сотрудников, организовавших студию Mucky Foot. Которая в свою очередь спустя год подарила миру такой феномен как Elixir Studios и ее будущий суперпроект Republic: The Revolution. В тот самый момент, когда издательство Electronic Arts по-хозяйски прикрыло в другой принадлежащий ей студии Origin пару проектов (в числе которых был и Loose Cannon, и прототип Freelancer), создатель Wing Commander, Privateer, Strike Commander и многих других игр Chris Roberts собрал вещи и немедленно основал со своими коллегами студию Digital

Anvil. На которой снял неудачную киноверсию Wing Commander и работал для Microsoft над несколькими играми. Как мы теперь знаем, там он тоже задержался не слишком долго. Знаменитый дизайнер John Romero оставил своих друзей из id Software (не забыв, впрочем, получить свою долю от прибыли с Doom/Quake) и снял неподалеку от штаб-квартиры id уютный офис на тридцать каком-то этаже гигантского небоскреба. На офисе оказалась табличка Ion Storm, а заодно и несколько давних друзей Ромero, в числе которых оказались Tom Hall, начавший работать над Anachronox и Warren Spector, создавший вскоре Deus Ex. Сам же Ромero, как мы находимся, работал последние три года над сенсационно-отстойным проектом Daikatana. Студия все это время существовала на средства издательства Eidos и успела выкачать из него порядка тридцати миллионов долларов. Напоследок, корифей стратегического жанра и создатель самой глобальной компьютерной игры Civilization Sid Meier покинул пенаты издательства Micropose и вместе со своим коллегой Brian Reynolds'ом основал студию Firaxis, перейдя под теплое крыло Electronic Arts, гарантировавшей мэтру неприскоренность и невмешательство в его творческие планы. Reynolds ушел из Firaxis в прошлом году и теперь работает на секретной стратегической игрой в компании со скромным названием Big Huge Games.

Компания Activision представила в начале 1997 года свою новую сенсационную игру Apocalypse, в которой главную роль сыграл популярный американский актер Брюс Уиллис. Команда, которой была поручена разработка игры превратила ее в какой-то странный тактический шутер с элементами RPG и двумя персонажами, одним из которых должен был управлять компьютер и которому игрок со должен был отдавать различные команды. После того,

как идея развалилась окончательно, отчаявшаяся Activision поручила доработку игры молодой студии Neversoft, которая в один момент (то есть, за десять месяцев) превратила проект в настоящую конфетку. Издательство осталось играть довольно и поручило талантливой команде работу над спортивным симулятором скейтбординга по лицензии самого Tony Hawk'a. Что произошло дальше, вы и без меня знаете. А ведь если бы результат работы прежних подрядчиков над Apocalypse показался Activision удовлетворительным? Мало ли у нас плохих игр выходит?

На выставке E3'97 в удушиловой, жаркой и влажной Атланте компания Konami анонсировала игру, которой суждено будет стать главным хитом PlayStation. Проект Metal Gear Solid возродил одну из лучших игровых серий восьмидесятых годов к жизни и превратил его автора Hideo Kojima в суперзвезду. Короткий видеоролик на E3'97 вызывал ничуть не меньше эмоций, чем грандиозная видеопрезентация MGS2 в прошлом году там же, на E3. Тогда казалось, что это предел возможностей PlayStation, предел мечтаний. Ближе к концу года появился и еще один любопытный анонс, причем от самой Sony, которая самостоятельно кроме неожиданного хита PaRappa the Rapper на PlayStation так ничего приличного и не создала. Однако новая игра от команды создателей мультипликационной гонки MotoToon GP Polyphony Digital под названием Gran Turismo оказалась именно тем проектом, который доказал, что Sony вполне способна своими силами разработать и раскрутить хитовый проект, пусть и не такого калибра, как Mario или Zelda, но все-таки настоящий хит. Впрочем, история сенсационного успеха Gran Turismo, равно как и появление на свет MGS или Resident Evil 2, – это уже история будущего. Будущего года. А значит, следующего номера СИ. ●



Одной вежливости недостаточно



Grouch — это крепкий, хотя и не очень сообразительный варвар, который пытается вернуть свою возлюбленную, похищенную у него из под носа жуткими ограами, целью которых является... мили... «улучшение» их истощенной генетической породы. Но на самом деле они не знают, что или действительно нужно.

НЕОГРАНИЧЕННОСТЬ ДЕЙСТВИЙ

Сражение с мечом, булавой, костью, копьем, бросание предметов и прочее.... Даже топтанье!

ВПЕЧАТЛЯЮЩИЕ ЭФФЕКТЫ

Разлучайте Ваших врагов в центре взрывов, с помощью оружия, дождя, огня, тумана...

СУМАСШЕДШИЕ ВРАГИ!

Вредные скелеты, обезумевшие орки, гигантская Мама Грутак.... Вы и Grouch справитесь с ними!

- 8 волнующих этапов, полных неожиданных опасностей
- Большое разнообразие типов сражений: голыми руками, мечом, булавой, копьем, факелом, щитом
- КАМНЕПАД, КАТАПУЛЬТЫ, ХИТРОСТЬ С ОТСЕЧЕНИЕМ ГОЛОВЫ, и пр.
- Впечатляющие эффекты: РАСЧЛЕНЕНИЕ, дождь, снег, огонь, лава, туман, дым, молния, след от меча, землетрясения и т.д.
- Изобилие достойных шуток...



© 2000 Dinamic Multimedia, S.A. All rights reserved. Developed by Revistronic Industrial Programs, S.L. ©2001 «Руссобит-М». По вопросам оптовых закупок обращайтесь в коммерческий отдел «Руссобит-М»:
тел.: (095) 212-01-61, 212-01-81, 212-44-51; e-mail: office@russobit-m.ru
адрес в Интернете: www.russobit-m.ru



Revistronic
Industrial Programs



LEGENDS OF MIGHT & MAGIC

Есть такой прием в игровой журналистике — начать статью за здравие, а кончить — за упокой. Эффектно и технически несложно. А мы поступим наоборот: сначала устроим похороны, а потом отметим радостное событие. Но давайте обо всем по порядку.

КОГО ХОРОНИМ?

И так, товарищи, сегодня мы навсегда прощаемся с почившей, так и не успев родиться, ролевой игрой *Legends of Might & Magic*. Покойница должна была нести в себе сильные элементы Action'a, быть ориентированной на многопользовательское прохождение, но, оставаться верной жанру RPG. Не скажу, что я лично был в восторге от всего этого дела, но, по крайней мере, опыт обещал быть интересным. Подчеркиваю: ОБЕЩАЛ. Теперь уже не будет. Зарезали на корню.

И тут же вскивает извечный вопрос: кто виноват? Ответ однозначен: капитализм проклятый, товарищи. Суровые законы рынка, эксплуатация и жажда наживы. Да, да, именно эта жажда толкнула на скользкий путь ребят из New World Computing. Посмотрели они на денежные потоки, льющиеся на головы компаний, делающих многопользовательские шутеры, и подумали:

«А нам что, слабо? Движок есть, игровая вселенная есть, модели и уровни практически готовы — так вперед и с песнями!».

И ЧТО ТЕПЕРЬ?

А всего лишь то, что отныне в недрах компании New World Computing кипит работа над командным экшном от первого лица с

жесткой структурой миссий, — т.е. что-то вроде Unreal Tournament, Counter-Strike или Tribes. Игроки, числом не более 16, входят в Интернет, подсоединяются к серверу и мочат друг друга со всей дури, только вместо шотганов и BFG в руках у них мечи и луки, а в книжках — заклинания. Движок — прежний, LithTech 2.0, от фирмы Monolith.

Сами разработчики, конечно, нашли для своего поступка более романтическое объяснение, нежели простая жажда денег. Рассказывает исполнительный продюсер Джекфири Блаттер: «Некоторое время назад мы завершили очередной этап разра-

ДОСЬЕ

Жанр: Командный Action с элементами RPG
Издатель: 3DO **Разработчик:** New World Computing
Онлайн: www.3do.com
Дата выхода: весна 2001 г.



ботки и внимательно изучили то, что получилось. И неожиданно выяснилось, что самый клевый и удачный аспект геймплея — это экшн, непередаваемое ощущение схватки и борьбы. И захотелось нам, чтобы народ смог по полной программе ощутить этот кайф, но, увы, законы жанра, в котором изначально делалась игра, этого не позволяли. Поэтому мы подумали, подумали и решили: старые идеи — на фиг, сделаем нечто совсем другое.

В качестве еще одного оправдания мистер Блаттер приводит такое: дескать, серия Might & Magic — это гремучая смесь жанров. В ней есть и пошаговые стратегии, и «классические» ролевые игры, и смеси Action/RPG (это про позорных «Крестоносцев»), а вот настоящего сумасшедшего экшна, увы, нет. Зато теперь будет. Кроме того, формально разработчики от своего технического зада-

ния «создать онлайновую игру в мире M&M» и не отступали.

На этом позвольте закончить с причитаниями по покойнику и перейти к празднику жизни.

«ЛЕГЕНДЫ» УМЕРИЛИ! ДА ЗДРАВСТВУЮТ «ЛЕГЕНДЫ»!

Скажу вам честно — я рад. Рад, потому что душа старого RPG-шника не потерпела бы надругательства над собой в виде еще одного аркадного клона с попытками на серьезную ролевку. А сейчас мне легко и свободно — будем бегать, прыгать, стрелять, веселиться, и все это — в родных и до боли знакомых местах. Так что же нас на самом деле ожидают? Попробуем разобраться.

Итак, есть карты. На эти карты заходят игроки, числом до 16 (больше сервер не тянет), делятся на 2 группы, и начинается сражение. Режимов командной игры будет не меньше шести (подробнее о них см. ниже). Кроме того, независимо от выбранного мода, можно добиться победы банальным выносом всех противников — т.е. просто устроить старый добрый deathmatch. Чтоб заставить игроков резвее шевелить задницами, разработчики наводнили все локации монстрами и установили стандартное время раунда в 5 минут (конечно, все эти настройки поддаются изменению). Две команды, на которые разбиваются участники, условно называются «Добрые» и «Злые». В каждой из них имеется по три доступных класса — итого шесть. Рассмотрим эти классы поближе, тем более что они имеют очень мало общего со своими аналогами из ролевой серии M&M. Итак.

ХОРОШИЕ

Paladin

Мускулист и чист душою — вот лучшее описание этого героя. Великолепен в рукопашном бою, и это делает его оптимальным выбором для тех, кто предпочитает удалую мясорубку и при этом любит заглянуть врагу в глаза, перед тем как отправить его на тот свет.

Druid

Заштитник окружающей среды и хранитель леса, неплох в ближнем бою, а на дистанции работает стрелами и магией.

Sorceress

Эта изящная девушка откровенно слаба в рукопашной драке, но с лихвой наверстывает упущенное дальнобойными заклинаниями.



ПЛОХИШИ

Warrior

Серьезная дама с большим топором, которая не растеряется в самой жаркой схватке. Подобно Паладину, стихия Воина — это ближний бой.

Heretic

Некогда он был бойцом-праведником, но затем ступил на путь зла, Еретик — это наилучший выбор для игроков, любящих делать гадости своим ближним и умеющих найти правильный баланс между рукопашной сечей и обменом смертельными подарками на расстоянии.

Archer

Главный специалист по лукам и арбалетам, непревзойденный мастер стрельбы с дистанции.

В боях герои получают experience и собирают деньги, выпадающие из убитых противников и монстров. По мере набора опыта они переходят на новые уровни и повышают свои характеристики и навыки. А теперь — самое главное: и опыт, и предметы, полученные вами, передадут в последующие партии, соответственно, персонажи будут постоянно расти, становясь со временем все круче и круче. Как видите, кое-какие остатки ролевых корней у *Legends of Might & Magic* все-таки сохранились. Концепция постепенного воспитания персонажа напоминает то, что происходит сейчас на Battle.Net. Но с точки зрения геймплея перед нами — чистый воды FPS, стремительный и кровавый. Это подтверждается и моделью расчета наносимого в бой урона, которая больше всего напоминает старый добрый Quake (то есть никакого сверхреализма в духе Rainbow Six не будет). Это означает, между прочим, что убийство с одного попадания будет в *Legends of Might & Magic* вещью крайне редкой (хотя в прин-

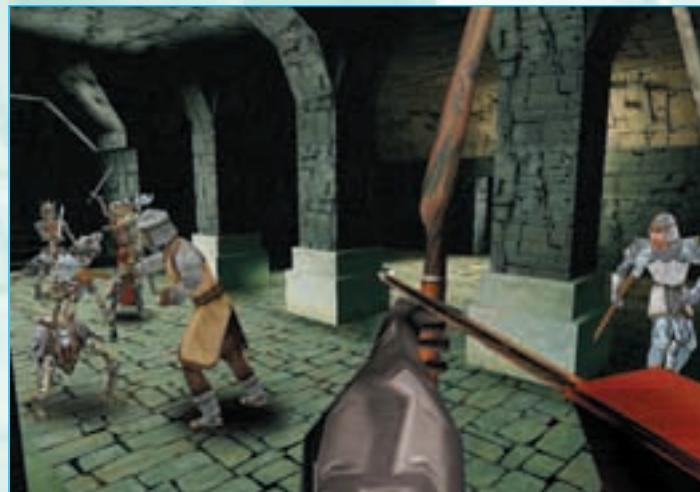




ципе и такое возможно). Об играх, лишенных радости общения с Интернетом, разработчики тоже не забыли. Ботов как таковых нет, но есть режим оффлайновой тренировки, в которой можно податься с монстрами, в изобилии населяющими карты, спокойно исследовать местность и, если так можно выразиться, «пройти игру».

ОРУЖИЕ

Набор и баланс средств уничтожения – вещь архиважная для любого серьезного шутера. В «Легендах» насчитывается аж 18 видов оружия двух типов: 9 ориентированных на Мощь и 9 – на Магию. Но самая главная



фишка – это то, КАК игроки получают новые смертоносные игрушки. Они их... покупают. В принципе, нечто подобное было в Counter-Strike – вы приобретаете то, что хотите (и на что хватает денег), в промежутках между миссиями и в течение первых секунд после их начала. А деньги, как уже было сказано выше, героям получают за каждого убитого врага и за выполнение основной задачи. Что сие означает? Всего лишь то, что со временем персонажи не просто становятся крутые, но и затариваются первоклассным вооружением – еще одна аналогия с Battle.Net.

А изначально нулевой герой любого класса вступает в игру, имея в своем распоряже-

нии одно дальнобойное оружие и одно – ближнее. При этом Паладин и Воин имеют на старте более мощные рукопашные приспособления, Волшебница и Стрелок – более крутые дальнобойные, а Друид и Еретик – примерно равные по убойной силе девайсы. Любому классу доступно только 12 типов вооружения, которые они используют, не получая никаких пенальти, и у каждого есть свое супер-оружие, доступное только ему. Например, Лучник может купить себе Wizard's Eye Bow, выстрелив из которого, вы сможете управлять полетом стрелы от первого лица. Соответственно, этот лук полезен для разведывательных целей не меньше, чем для боевых. Вол-

шебница получила жезл Wand of Second Sight, позволяющий прицеливаться на большом расстоянии и способный убить противника с одного попадания. Супероружие Воина – Earthquake Hammer, наносящий мощный удар по площади. К сожалению, на этом наши скучные знания об экипировке персонажей заканчиваются, но, по-моему, и так видно, что ролевое происхождение *Legends of Might & Magic* вновь выпирает из всех щелей.

АКАКОНОСЛИЦА?

Будем откровенны – с технологической точки зрения это не Quake III и не Unreal. Движку под названием LithTech, пусть даже и версии 2.0, далеко до этих корифеев. Гля-



мент разработчики говорят о шести вариантах. Вот некоторые из них:

Sword in the Stone

Похоже на Capture the Flag с одним флагом. Из постамента, стоящего нанейтральной территории, торчит меч, который надо выдернуть, принести на точку и сбросить. Загвоздка в том, что меч – это единственное оружие, доступное вытащившему его героя до того, как его убьют или он сбросит груз в нужном месте. Впрочем, указанный меч достаточно хорошо в ближнем бою, так что сильным недостатком это называть трудно.

Escort the Warlord

Один из членов Доброй или Злой команды выбирается Вохдем. Другие игроки из этой же группы должны эскортировать его в безопасную зону, а другая команда, естественно, старается этого Варлорда поколотить. При этом игрок, выбранный Warlord'ом, получает самый высокий Armor Class и лучшее оружие, доступное своему персонажу.

Rescue the Princess

Цель игры – спасти заложницу, совершенную беззащитную светскую барышню в сиреневом платьице. Злая команда ее захватила, а добрая должна отбить, освободить и в целости и сохранности пропроводить в безопасную зону.

Slay the Dragon

Очень напоминает один из модов Quake III: Team Arena. На уровне имеется большой и жирный огнедышащий дракон. Обе команды мочат его, что было сил, а выигрывает группа, которая нанесла монстру финальный удар.

Find the Holy Grail

Про этот вариант разработчики ничего конкретного не сообщают, но, по-моему, название говорит само за себя. Про

Авторы обещают целых 25 карт, иллюстрирующих наиболее интересные и знаменитые места игровой вселенной (например, одна из них названа Хеен). Атмосфера волшебного мира чувствуется даже на скринах.

нем глаза суровой правде – модели и уровни создавались для атмосферной ролевой игры, в которой должно было присутствовать множество функций, абсолютно ненужных в Action'e. Поэтому фигуры несколько угловаты, а архитектура уровней – просто по сравнению с уже названными флагманами жанра. Но с другой стороны – друзья, ведь мир *Might & Magic* наконец-то встал перед нами во всей своей первозданной трехмерности! Авторы обещают целых 25 карт, иллюстрирующих наиболее интересные и знаменитые места игровой вселенной (например, одна из них названа Хеен). Атмосфера волшебного мира чувствуется даже на скринах. А что касается моделей... Мужские персонажи легко отличимы от женских даже на расстоянии – первые высоки и широки в плечах, а вторые – изящны и сексапильны в своих традиционно коротких кольчугах, больше напоминающих летние топики. И это правильно – делая приятно геймерам, разработчики заботятся о собственном благосостоянии.

АЧТО ДЕЛАТЬ-ТО БУДЕМ?

Напоследок я, как и обещал, приберег расказ о сетевых режимах. На данный мо-

мент известно лишь то, что он будет.

По замыслу авторов, для того чтобы ваша команда выполнила цель миссии до того, как это сделают противники, потребуется согласованная командная работа и четкое взаимодействие всех ее членов. Как уже было сказано, нам обещано 25 карт, причем некоторые из них универсальны, а другие – заточены под конкретные режимы игры.

В ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Не знаю как вы, уважаемые читатели, а я рад. Рад возможности получить полноценный динамичный Action вместо странного ролевого гибрида. Я с нетерпением жду возможности побегать по окрестностям замка Ironfist и на практике проверить баланс различных классов. Подождем с серьезными выводами до февраля – именно тогда разработчики обещают показать прессе играбельную бета-версию. Со своей стороны мы будем самым пристальным образом следить за развитием проекта, и чем черт не шутит, может быть актив вселенной *Might & Magic* пополнится еще одним хитовым сериалом, на этот раз – в жанре First Person Action?

АГЕНТ

ОСОБОЕ ЗАДАНИЕ



«АГЕНТ» - стильная и отменного качества игра, в которой есть все, что так нравится любителям анимационныхвестов: закрученный детективный сюжет, юмор, задания-головоломки и качественная мультипликация... В общем, настоящее детективное кино. Только здесь ты сам становишься агентом спецслужб и сам поведешь расследование таинственных происшествий в маленьком курортном городке...

Всем покупателям игр компании "БУКА" - СПАСИБО!!!

Мы искренне благодарим всех умных, терпеливых и взрослых почитателей наших игр. На диске с игрой "Агент: Особое задание" вы можете удостовериться, что являетесь нашим зарегистрированным пользователем.

В чем ваши преимущества перед другими игроками?

- Вы всегда можете получить телефонную "скорую" помощь по игре.
- Вы ежемесячно получаете по почте именной конверт с нашей листовой с информацией по новым играм.
- Вы являетесь участником лотереи, которые ежемесячно проводятся среди участников базы. Призы высыпаются почтой.
- Мы с вами знаем, помним и постоянно думаем о вас!

Найдите свою фамилию в списке!

Если вас там нет, заполните регистрационную карточку и вышлите!

Вы будете с нами!

На диске игры "Агент: Особое задание" находятся:

- игра "Агент: Особое задание",
- демо-версия новой игры "Шторм" (дата выхода - 20 марта!!!),
- патч к игре "Наполеон: История войны",
- патч к игре "Шерлок Холмс: Возвращение Мориарти",
- патч к игре "Heavy Metal F.A.K.K. 2",
- список магазинов, по всей России, где продаются игры компании "БУКА",
- база пользователей компании "БУКА".



Системные требования:

Процессор

Intel Pentium 133

Оперативная память

32 Мб

Виде

1 Мб, 800x600, 16-бит цвет или 4 Мб, 800x600, 32-бит цвет

Места на жестком диске

60 Мб

Звуковая карта

совместимая с DirectX 7.0

CD-ROM привод

4-х скоростной

КОМПАНИЯ

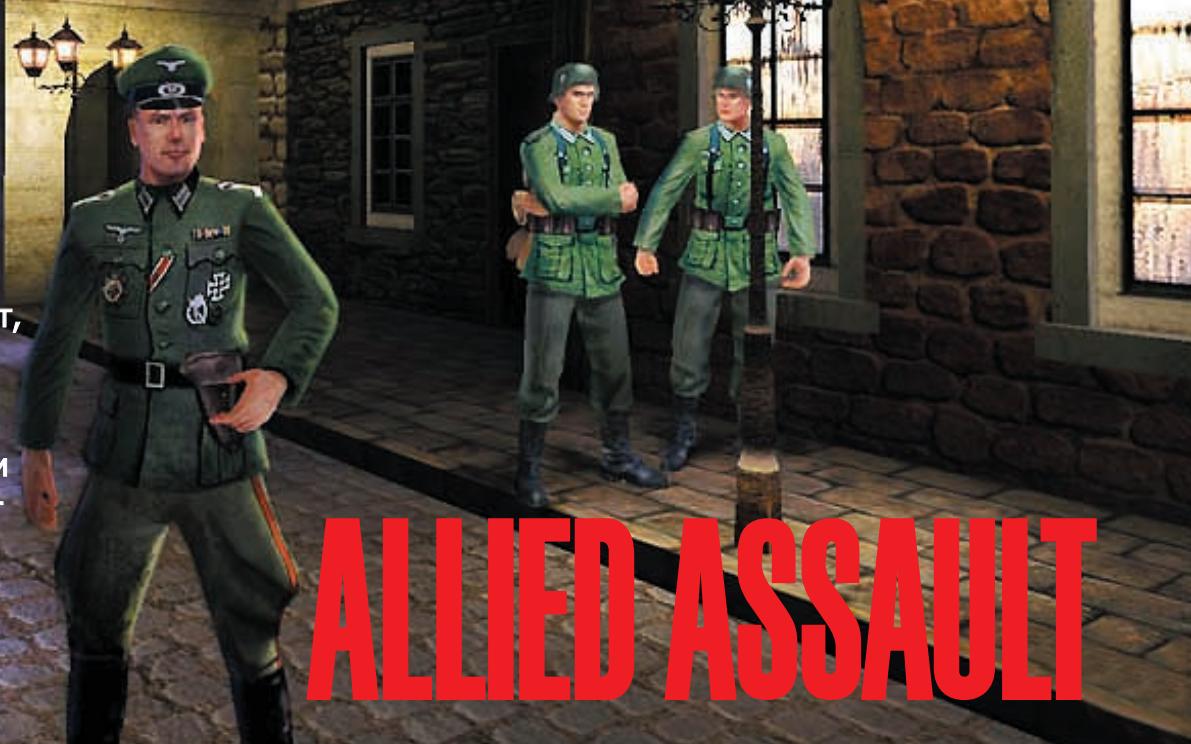
САТУРН



MEDAL OF HONOR.

Сергей
Дрегалин

**Medal of Honor:
Allied Assault** — проект,
родившийся на волне
успеха трехмерных
игр, в которых
требуется аккуратно и
очень осторожно про-
водить
головокружительные
диверсионные
операции. Эдакие
Commandos 3D...



ALLIED ASSAULT

Eсли претендовать на абсолютную точность, то *Medal of Honor: Allied Assault* является уже третьей частью безумно популярного сериала. Популярного на Playstation. До персонажей он не снисходил достаточно долго, чураясь портирования, словно бубонной чумы. Однако справедливость таки восторжествовала, и третья часть *Medal of Honor* выходит сразу на двух плат-

формах — заметите, именно выходит, а не портируется с PS2 на PC или наоборот.

Место действия — Западная Европа. Год — 1942-й. Главный герой — лейтенант Майк Powell (Mike Powell). Род деятельности — диверсионные операции на территории фашистской Германии. Таково краткое игровое досье нашего бравого лейтенанта. Ему предстоит изрядно потрепать силы вермахта,

участвуя в самых разных операциях — от уничтожения личного состава блокпостов до крупномасштабных сражений, например, вторжения в Нормандию.

Изначально Майк — не более чем новичок, и поэтому его (нас), нешибко долго раздумывая, отправляют на борьбу с нацистами в Северную Африку. Однако после ряда громких успехов отношение начальства меняется, и поэтому он (мы) отправляется в куда более горячие точки — сначала в Италию, затем во Францию и, наконец, собственной персоной штурмует здание рейхстага. Интересно, а флаг на крыше здания именно он водружен?..

Однако столь быстро все происходит лишь на бумаге, а на деле, чтобы водрузить стяг на верхушку ненавистной цитадели, придется изрядно попотеть. Перед нами раскинулось более двадцати миссий, каждая из которых разбита на несколько уровней, базирующихся на реальных исторических событиях, — ну, хорошо, на почти реальных исторических событиях. Уровень представляет собой самодостаточную операцию с уникальными задачами и целями, например, выследить и уничтожить офицера с важными бумагами. Или предотвратить пуск ракет V2, направленных на Лондон. Или оказать огневую поддержку

НОРМАНДСКАЯ ОПЕРАЦИЯ

Нормандская десантная операция была проведена шестого июля 1944 года. Англо-американские силы высадились в Нормандии (Франция) для захвата важного стратегического плацдарма, с которого впоследствии была начата глобальная военная операция в северо-западной Франции.

силам Союзников во время массового вторжения. Или освободить пленного офицера США и так далее.

После выполнения миссии начинается одно из самых больших развлечений — разбор п(р)олетов. Оценивается буквально все, оценивается строго и беспристрастно: оставшееся здоровье, количество промахов и попаданий, качество выполнения основных и вторичных задач, затраченное время, потеря со стороны товарищей по оружию и/или гражданского населения... А после этого вам назначается награда, например, Пурпурное Сердце или Серебряная Звезда. В случае, если все сделано исключительно професси-



Отличные модели солдат, не менее впечатляющие модели боевой техники — все это меркнет перед моделями деревьев. Где вы еще найдете столь достоверные трехмерные деревья? Прямо как из какой-нибудь технологической демонстрации.

ДОСЬЕ

Платформа: PC, PS2 **Жанр:** 3D Action **Издатель:**

Electronic Arts **Разработчик:** 2015 Studios

Компьютер: PII 400, 128MB RAM, 3D-ускоритель

Интернет: <http://www.2015.com/index.htm>

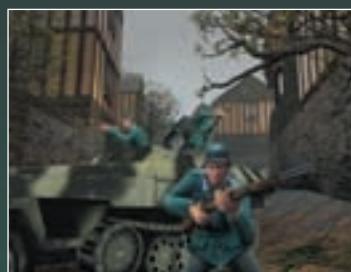
Дата выхода: октябрь 2001 года



Детализация моделей просто потрясающая — аккуратно и достоверно прорисовано буквально все, от кокарды до нагрудных знаков отличия, от погон до медалей.

нально и феноменально точно, можно расчитывать и на высшую награду — Медаль Славы (см. врезку). Больше того, чем ярче будет блестеть от медалей ваша грудь, тем больше шансов получить доступ к суперсекретным операциям, которые командование поручает только самым лучшим воинам, не раз проявившим свою отвагу и умения в экстремальных боевых условиях.

Интерфейс и общая стилистика *Medal of Honor: Allied Assault* заточены под знаменитые военные кинохроники. Исцерпанная



По слухам, в разработке уровней принимал участие (на должности консультанта) сам Стивен Спилберг. Особое внимание он уделил нормандской операции, которую столь удачно воплотили в блокбастере «Спасение рядового Райана» — очевидцы, видевшие билд игры, просто повизгивали от восторга. И глядя на скриншоты, веришь, что это совершенно искренняя реакция.

лента, проскакивающие кадры, треск кинопроектора... Даже брифинги — и те проводятся в правительственном здании на Уайт-холле. Стилистика — дело тонкое.

Технологически игра базируется на движке Quake III, причем для ребят из студии 2015 — это лишь средство. Эффекты — наоборот прогрессивного детища от Ромеро и товарищего блекнут по сравнению с теми вещами, которые удается воплотить дизайнерам и художникам. Модели солдат — просто фантастика, и дело тут не столько в количестве полигонов как таковом. Аккуратно воссозданы все отличительные знаки, четко видно основное и дополнительное оружие... А аутураж!

Интерактивность — полнейшая, по крайне мере по современным стандартам. Вся боевая техника, которая варьируется от мотоциклов с колясками и грузовиков до «Тигров» и даже пары Мерседесов, вполне функциональна и работоспособна. Так что прокати-



Возможно, именно в этой башне с часами произойдет дуэль снайперов, инспирированная запоминающимся эпизодом из «Спасения рядового Райана».

МЕДАЛЬ СЛАВЫ

Медаль Славы, 1862-1896 гг.
Проект Джозефа Киселевски



Медаль Славы, 1896-1904 гг.
Проект Джозефа Киселевски



Медаль Славы, 1904-1945 гг.
Проект генерал-майора Джорджа Л.Джиллеспи



жия периода Второй Мировой войны. Навскидку разработчики называют карабин M1, автомат Томсона, Panzerschreck, маузер KAR 98K, а всего в игре будет ровно две дюжины разных средств уничтожения себе подобных. Солидная коллекция — даже по сравнению с *Soldier of Fortune*.

Многопользовательской игре — быть. Пока неизвестно число участников, но определены окончательно протоколы, но директива четкая — быть. В релиз войдут четыре специальных карты для death-match-поединков, а также еще две карты для совместного прохождения. Поддерживается игра по локальной сети и через Интернет — скорее всего, остальные спецификации будут похожи на спецификации *Quake III*.

На данный момент игра находится в разработке уже около года и примерно еще через полгода появится в продаже. Сначала, в августе, состоится выход на Playstation 2, а в октябре будут осчастлиvлены владельцы PC. В мае 2001 года разработчики собираются выкинуть в широкие массы играбельную версию

Команда разработчиков со странным названием 2015 (кстати, деликатный факт о причинах, побудивших их выбрать такое, тхм, странное название, они тщательно скрывают) уже отметилась на игровом поприще, сделав продолжение к *Sin*, который назывался *Wages of Sin*. Другими регалиями ребята пока не располагают.



Medal of Honor: Allied Assault... Ну, быть может, выкинуть — это громко сказано, на самом деле они прицелились показать один полноценный уровень на E3 2001. Ждите сводок с передовой — мы обязательно проведем разведку боем!

Вместо стандартного послесловия рассказу одну маленькую историю из разряда «без комментариев». Когда главный дизайнер проекта Питер Хиршман (Peter Hirschman), который, кстати, был идеологом и двух предыдущих частей серии, пришел в очень уважаемую компанию Electronic Arts и сказал, что ищет издателя для своего нового «проекта икс», то его резонно спросили, дескать, а что у вас есть из наработок. Хиршман честно признался, что не так уж много — только один уровень, у которого готова только геометрия, т.е. ландшафт и окружающие объекты, а противников — увы... Демонстрация длилась около получаса, после чего практически сразу (что очень нехарактерно для таких исполинов как EA) был подписан контракт на издание. Вот так.

SHENMUE

Сергей Овчинников

Shenmue почти не изменила нашу жизнь. Не заставила избавиться от вредных привычек, и даже не превратила в бесполезное занятие времяпровождение с десятками других игр, вышедших в последнее время. Как и многие недавние проекты Sega, творение Yu Suzuki несколько опередило свое время и сенсационное претворение в реальность идеи «интерактивной жизни» было воспринято многими лишь как новый шаг в развитии жанра Adventure.

Cпустя год после выхода игры в свет, ей до сих пор не остается равных в плане графического оформления, реалистичности отображаемых на экране объектов и массивной интерактивности игрового мира. Первая часть Shenmue, тем не менее, может служить лишь своеобразным ориентиром, знакомящим игроков с FREE (Full Reactive Eyes Entertainment), но отнюдь не использующим весь игровой потенциал жанра. С легкостью проходящаяся за двадцать часов Shenmue – это не более, чем демо-версия, пролог совершенно уникальной игровой эпопеи, медленно раскручивающей машину сюжета. Настолько медленно, что первую из шестнадцати запланированных частей титанического творения можно считать не более, чем продвинутым tutorial'ом по богатому и разнообразному миру игры.

Сложно достоверно представить, в каком виде игра задумывалась в момент начала ее разработки. Мы даже не вполне понимаем, какую форму она имела в тот день, когда проект Shenmue был впервые представлен широкой публике, – ведь подавляющее

большинство из тех сцен, что Yu Suzuki и Am2 показывали на презентации в декабре 1998 года, в финальную версию Shenmue Chapter 1 так и не вошли. Первоначально планировалось, что в первую часть войдет как минимум три главы из шестнадцати, однако вскоре стало ясно, что такой титанический труд Am2 выполнить в срок не под силу. В результате после нескольких задержек и переноса сроков выхода проекта, несколько пополневшая за счет массы дополнительных диалогов трехдисковая Chapter 1: Yokosuka появилась в продаже 29 декабря 1999 года. И несмотря на то, что анонсированное разбиение игры по главам в теории означает, что новые серии Shenmue должны появляться как минимум раз в полгода, на разработку **Shenmue 2** уже ушло больше года. В конце января Am2 привела еще один интересный эксперимент, записав наиболее значимые видеоролики

Shenmue на кинопленку и выпустив получившийся фильм в кинотеатрах под названием *Shenmue The Movie*. Разумеется, вся эта затея не предназначалась для широкой публики, однако несколько тысяч фанатов Yu Suzuki получили возможность не только заново пережить (да еще и на большом экране) события любой игры, но и увидели, наконец, первые кадры из ее сиквела. С этого момента информация о проекте полилась рекой, и мы рады ею с вами поделиться.

Прежде всего стоит разъяснить ситуацию с названием. Игра носит имя **Shenmue 2**, а не *Shenmue Chapter 2* лишь потому, что в ней входит не только вторая глава шестнадцатисерийной саги, а сразу четыре – со второй по пятую. Это, впрочем, не значит, что **Shenmue 2** будет вчетверо больше и длиннее своей предшественницы.

ликом, в котором будет вкратце пересказан сюжет первой *Shenmue* и будет дана завязка второй. Возможно, как раз здесь и промелькнут несколько корабельных сцен. Пароход прибывает в город Aberdeen. Как ни странно, в **Shenmue 2** Suzuki решил отказаться от сверхреалистичного отображения реальных городов, и китайские приключения Ryo будут лишь навеяны кое-какими реальными пейзажами, но не будут повторять их ни в названиях, ни в графическом исполнении. Aberdeen – густо населенный и суetливый портовый городок с уникальной атмосферой. На побережье пришвартованы сотни лодок, на многих из которых люди живут годами, там же едят, разговаривают, торгуют всяческими мелочами. Есть в Aberdeen и большой морской порт, очень похожий на порт в Yokosuka, разве что более грязный и запущенный, – со свалками ржавых автомобилей, массой подозрительных личностей, и разумеется, собственным подразделением банды Mad Angels. В большом почете в Aberdeen и байкерское сообщество, ярким представителем которого является совершенно новая героиня Joy, которая раньше не появлялась ни в одном анонсе. Рыжеволосая, активная и совершенно сумасшедшая Joy – полная противоположность белой и пушистой Nozomi из первой *Shenmue*. Правда, и неприятностей нашему герою она доставит куда больше.

Разделавшись с портовыми бродягами, Ryo попадет в место куда более привлекательное и симпатичное. Город Wan Chai представляет собой типичный китайский мегаполис с забитыми до предела толпами покупателей и продавцов уличками, массой магазинчиков и огромным рынком. Дома в Wan Chai, как правило, пяти-шестистоэтажные, а сам городок представляется достаточно запутанным, с большим количеством уличек и тупиков. В городке живет много переселенцев из Японии и по иронии судьбы, точно так же, как он искал в Yokosuka китайцев, в Wan Chai Ryo предстоит найти нескольких своих соотечественников. Настоящей гордостью Wan Chai

ДОСЬЕ

Платформа: Dreamcast, возможно, PS2, X-Box, NGC
Издатель: Sega/CRI **Разработчик:** AM2
Продюсер: Yu Suzuki **Дата выхода:** лето 2001
Онлайн: www.shenmue.com



2



ШЕНМУ-II



Пока структура игры выглядит вполне ясной – четыре главы, четыре города и четыре диска. Путешествий туда-обратно, скорее всего, не будет, и главы действительно будут представлять собой вполне завершенные мини-новеллы, такие же самодостаточные как и Chapter 1 Yokosuka. С технологической точки зрения *Shenmue 2* может считаться большим шагом вперед по сравнению с оригиналом. Suzuki и его команда решили направить усовершенствования движка в нескольких важных направлениях. Прежде всего, на оптимизацию производительности при отображении нескольких персонажей на экране. Как показывает сцена Ryo в китайском монастыре, Am2 удалось с легкостью достичь отображения двух-трех десятков персонажей на экране без какого-либо ущерба для производительности. В *Shenmue 2* также наконец-то появится нормальное, реалистичное небо

предшественница. Лесные же сцены Keirin'a и яркие улицы китайских городов только добавляют игре колорита. Интересно, доберется ли Ryo когда-нибудь и до Москвы?

Игровой процесс *Shenmue 2* будет значительным образом отличаться от предшественницы. Прежде всего, действия в игре будут больше, а разговоров и бессмысленного хождения по улицам в поисках нужных людей станет куда меньше. И если по насыщенности действием *Shenmue 2* будет напоминать хотя бы третий диск первой части, то это уже будет просто великолепно. В Kowloon'e на определенном этапе игры Ryo потребуется несколько увеличить свой наличный капитал, приняв участие в нескольких подпольных азартных играх, каких именно пока точно не известно. В игре также появятся новые формы QTE, и, са-



Игровой процесс
Shenmue 2 будет значительным образом отличаться от предшественницы. В игре будет больше действий, а разговоров и бессмысленного хождения в поисках нужных людей станет куда меньше.



с бегущими по нему облаками, появляющимися и исчезающим солнцем, реалистичным дождем и сменой погоды в реальном времени. И последним, но ничуть не менее важным нововведением стало реалистичное освещение игровых объектов. Теперь в игре появится масса блестящих и отражающих объектов, а в ряде помещений обещан даже отполированный до блеска пол, в плитке которого наш герой непременно будет видеть отражение собственной фигуры. Благодаря разнообразию ландшафтов, *Shenmue 2* выглядит намного более интересно и менее серо, чем ее

мое главное, будет значительно усовершенствован режим Free Battle, который, как мы надеемся, впитает в себя хотя бы какие-то из черт грядущего *Virtua Fighter 4*. Yu Suzuki также говорил о том, что в игре несколько поменяется управление, однако никаких подробностей на этот счет раскрыто не было.

Shenmue 2 выйдет на Dreamcast. В этом нет никаких сомнений и Sega лишь подтвердила свою решимость продолжать поддерживать свою платформу первоклассными играми. Однако вопрос о том, появится ли *Shenmue* на каких-либо других приставках, пока еще не решен. Порт *Shenmue* и уж тем более *Shenmue* на PlayStation2 будет задачей достаточно тяжелой ввиду малого объема текстурной памяти у PS2, так что я бы скорее высказался в поддержку GameCube и X-Box версий игры. В любом случае Sega наверняка захочет сначала выпустить на них первую часть недооцененного шедевра. На Dreamcast же *Shenmue 2* появится, скорее всего, уже этим летом, а американская версия игры последует в ноябре. Хотя никаких особых сюрпризов от анонса *Shenmue II*, мы, признаемся, не ожидали, все-таки масштаб изменений и красоты игры нас полностью покорила, и теперь мы ждем выхода проекта с тем же энтузиазмом, как ждали первую часть. Тем более что Am2, вообще говоря, не отличается склонностью разочаровывать своих поклонников.

является буддийский монастырь, в котором обучение восточным единоборствам проходят десятки молодых бойцов. Одной из самых эффектных сцен в современных видеоиграх наверняка станет тот момент, когда Ryo входит в стены монастыря, чтобы увидеть несколько десятков человек, синхронно отрабатывающих боевые приемы. В Wan Chai Ryo также встретит очередную спутницу по приключениям. Девушку (правильнее было бы сказать, девочку) зовут Каоги и выглядит она как немножко позролевшая (но не поумневшая) версия любительница маленьких котят Megumi из первой *Shenmue*. Впрочем, судя по тому, что Ryo даже удостаивает ее чести быть с ним сфотографированной, их отношения простираются несколько дальше коробки с серым пуштитым клубочком.

Третий город *Shenmue 2* знаком нам гораздо лучше всех остальных, – ведь именно с него началась публичная жизнь не только *Shenmue*, но и самой приставки Dreamcast. Превратившись из технологической демки Tower of Babel в полноценный игровой локайшен, город Kowloon демонстрировался, на-верное, в каждом рекламном ролике *Shenmue* с самого момента анонса проекта. Гигантские небоскребы, возвышающиеся на зеленом холме на берегу океана и лучи солнца, пронизывающие облака, – эту картинку мы видели уже раз две. Kowloon – центр нелегального бизнеса и настоящая китайская Мекка азартных игр. В городе несколько больших башен и масса зданий поменьше, причем многие из них находятся в плачевном состоянии и практически полностью разрушены. Каждое здание, по заявлению Yu Suzuki, можно будет полностью исследовать (в некоторых даже работают лифты), а самые захватывающие сцены игры будут связаны с грандиозной погоней по городским переулкам и домам. В этих сценах Ryo оказывается скованным наручниками с еще одним важным персонажем, бандитом и сорвиголовой Ren'ом, суть отношений которого с Ryo пока чрезвычайно сложно выяснить. Третью важнейшую девушку на пути нашего героя к разгадке тайн гибели отца станет уже давно известная Koh Shuei, живущая в Kowloon'e специалистка по истории Китая. Их первая встреча проходит при странных обстоятельствах – Ryo просыпается на скамейке в большой церкви явно после серьезной потасовки, а по проходу к алтарю движется темная фигура в монашеском одеянии... Первой *Shenmue*, говорят, не доставало психологизма, так вот вам пожалуйста, ах кровь в жилах стынет.

Четвертый город также нам частично знаком, – ведь все сцены с участием на самом деле главной героини всей игры Rei Shenmue происходят там. Keirin – это маленький, зате-

рянный среди холмов и лесов китайский поселок, в котором люди живут в согласии с природой и довольствуются простыми промыслами, – рыбной ловлей и выращиванием риса. Добраться до Keirin'a можно лишь по реке на маленьком кораблике, а сам городок просто углубляется в зелени и окружен поросшими лесом горами. Где-то там ходят своей судьбоносной встречи и Shenhua. По всей видимости, этой встречей *Shenmue 2* и закончится, если только Yu Suzuki не приготовил какого-либо особенного сюрприза.

Век Парусников II

«Век Парусников II» - продолжение популярной морской стратегии Age of Sail ("Век Парусников") от компании Talonsoft. События игры разворачиваются в период расцвета парусного флота в 1775-1812 годах. Игра состоит из нескольких кампаний, включая специально созданную русско-турецкую. Помимо кампаний Вы найдете более сотни отдельных сценариев, позволяющих поучаствовать в самых известных морских сражениях, восстановленных с потрясающей исторической точностью.

«Век Парусников II» будет интересна как фанатам военно-стратегических игр, придирчиво относящихся к исторической достоверности, так и любителям стратегий в реальном времени, для которых возможность быстро вникнуть в игру, красивая графика и простое управление выходят на первый план. С одной стороны, игра содержит большое количество исторического материала, и лишь истинные знатоки истории флота смогут полностью использовать все преимущества каждого корабля. С другой стороны, игрок может отвлечься от исторической части, и, перепоручив ведение огня искусственноному интеллекту, получить стратегию в реальном времени с большим числом кораблей и красивыми спецэффектами.



Вячеслав Назаров

Наверняка вы хотя бы раз в жизни задумывались о том, чтобы завести себе домашнего любимца, например, роскошный кабриолет, а потом хвастаться им перед друзьями и подругами. И почти также наверняка средств у вас хватает только на какой-нибудь ужас мира, стыд природы — подержанную ВАЗилку. В таком случае Motor City Online — игра для вас. В ней вы сможете реализовать все свои автомечты. Причем за их воплощением будет наблюдать все человечество. Подключенное к локальной сети Интернет.

MOTOR CITY ONLINE

Eсли взглянуть на современные игры, заточенные исключительно под многопользовательские состязания, то можно увидеть, что большинство из них относится к RPG. К сочтим мыслям пришли и в Electronic Arts. После этого в черепных коробочках фирмы появилась гениальная идея создать громую онлайновую смесь из автосимулятора и того самого RPG. Засучив рукава и приняв для храбости по 100 граммов кока-колы, разработчики принялись ваять новый хит.

Первоначально планировалось назвать грядущий шедевр Need For Speed: Motor City. Однако после того как было решено ис-

ключить из проекта возможность одиночной игры, она была переименована в **Motor City Online**. Виртуальные водители получат шанс вдоволь потренироваться на компьютерных противниках. Тем не менее все заезды будут также осуществляться на сетевых просторах.

Начиная с самой первой игры Need For Speed и заканчивая Need For Speed: High Stakes,

нам предлагалась возможность очутиться за рулем автомобиля, который, чего уж греха таить, навряд ли когда-нибудь появится в нашей реальной жизни. Lamborghini Diablo, Jaguar, Porsche — супер-дизайн, сплюснутые кузова, низкая подвеска. Красота, да не та...

В **Motor City Online** концепция будет радикально изменена. Во многом этим объясняется и смена названия игры. Ведь, по словам

по улицам ребят заманивали в свои разноцветные машины с открытым верхом целые легионы девушек. И самое удивительное, что все компании вполне нормально помещались в этих дорожных мастодонтах.

Но времена меняются, меняются места работы, женщины приходят одна за другой, а по телевидению уже давно не показывают ничего интересного... Но машины, которые мы любили, остаются все такими же вечно молодыми и вечно сверкающими хромом красавцами. Да, были «тачки» в наше время — богатыри, которые могли разнести почти любое препятствие на своем пути, а потом легко быть приведенными в первоначальный вид за несколько часов работы в гараже. Не то что современные образцы, созданные лишь для модных автосалонов да для поездок по идеальным дорогам, с обязательным ежечасным контролем в течениях. Вероятно, примерно так думали разработчики, создавая **Motor City Online**, — игру, переносящую нас за штурвалы ретро-автомобилей.

Разумеется, честные и правильные американцы (бывают и такие, и никто не виноват, что они нам с вами не встречались) из Electronic Arts не могли просто так создать игру с самыми замечательными представителями автомобильного племени в главных ролях. Хорошо, что денег у компании оказалось много, и она смогла выкупить лицензии на использование в новом проекте аж сорока автомобилей, когда-то рассекавших на своих четырех просторы страны «равных возможностей». В почетный список вошли такие чудеса буржуинского автомобилестроения, как Ford Coupe образца 1932 года; Chevrolet Sport Bel-Air Sport Coupe из далекого 1957-го; Corvette Stingray из 1963-го, Pontiac GTO, созданный в

ДОСЬЕ

Платформа: PC **Жанр:** сетевые автогонки

Издатель: Electronic Arts **Разработчик:** Electronic

Arts **Онлайн:** <http://www.needforspeed.com>

Дата выхода: зима 2001

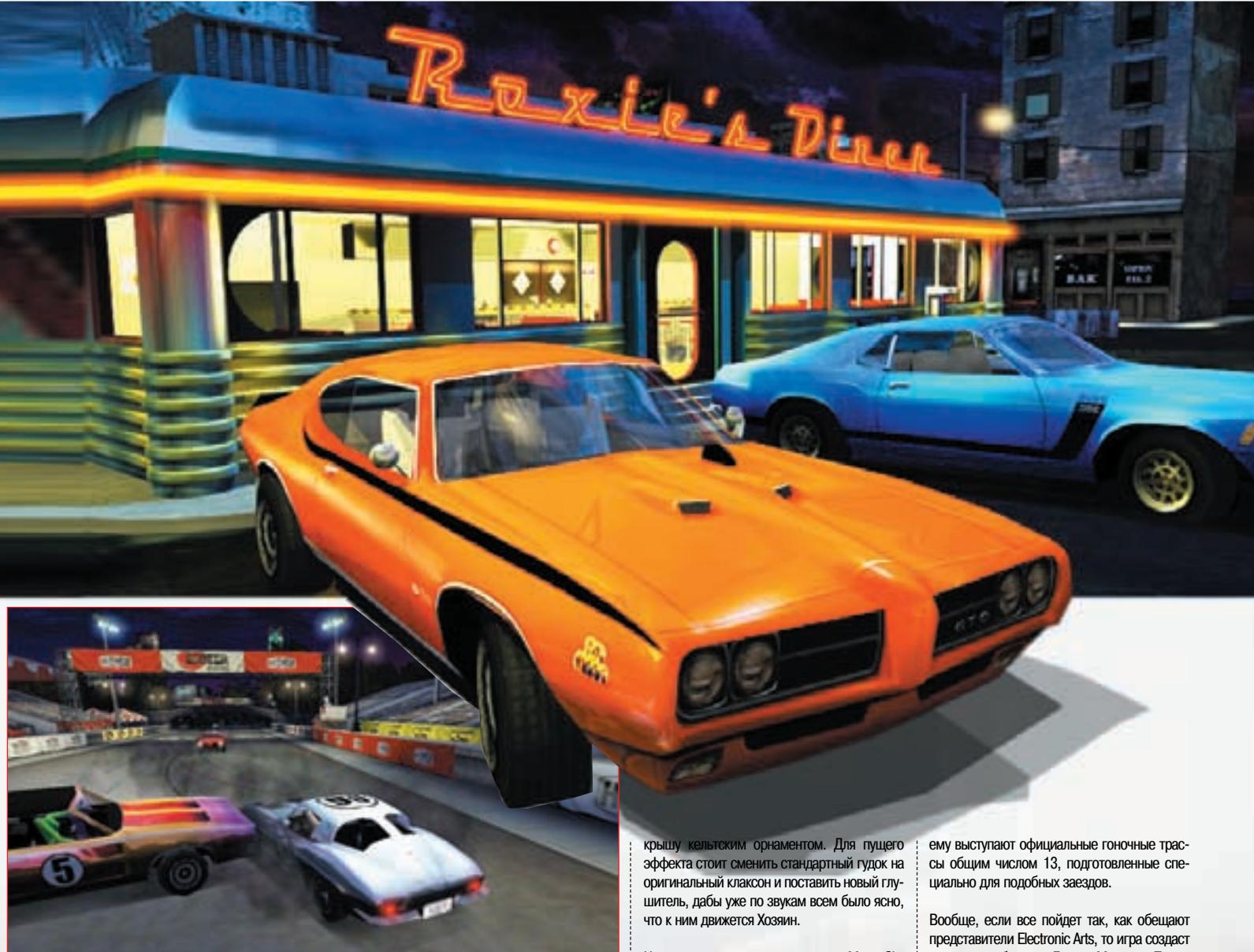


Motor City — первый полностью онлайновый гоночный проект EA.



продюсера Джона Эберхардта, «словосочетание Need For Speed было сознательно изгнано из имени, поскольку новый проект, по сути, никоим боком не относится к знаменитому сериалу».

Новый проект Electronic Arts перенесет игроков во времена, когда были популярны автомобильные кинотеатры под открытым небом. Трудовой народ (преимущественно американский) проводил свои выходные, выезжая на пикники на огромных розовых, словно летающие слоны, Кадиллаках. Жаркими летними вечерами толпы катаяющихся



1966-м и мечта всех настоящих гонщиков и даже одной женщины — зубного техника — Mustang Boss 302 (1970). Абсолютно все автомобили являются точными копиями реальных машин и вобрали в себя все, начиная с внешнего вида и заканчивая уникальными физическими моделями. Кроме того, учтено и то, какого качества были эти короли дорог. В качестве водителя вы сможете попасть за руль очень мощного агрегата, способного развить фантастическую скорость (по меркам времен его создания), но одновременно являющегося довольно капризным механизмом. Его прямой противоположностью станет надежный как советский танк Thunderbird, не отличающийся невероятными скоростными характеристиками, но и не требующий за собой практически никакого ухода.

Очень приятным моментом в Motor City Online обещает стать система настройки каждого автомобиля под гоночные нужды любого водителя. В зависимости от своего излюбленного стиля езды вы сможете создать машину, которая станет неотъемлемой частью организма, и, находясь вне виртуальной реальности, вы будете постоянно ловить себя на мысли, что у вас не хватает чего-то очень важного... Но чтобы превратить серийный Corvette Stingray или Pontiac GTO в уникальную гоночную систему, виденную когда-то во сне, придется немало потрудиться в гараже. В Motor City Online изменять и настраивать можно будет буквально все. «Вспомните какую-нибудь деталь или элемент в автомобиле — и вы почти наверня-



Игра создается на движке одного из последних шедевров Electronic Arts — Need For Speed: High Stakes, поэтому уже сейчас можно сказать, что с точки зрения графики, физической модели и звукового оформления Motor City Online будет безукоризненна.

ка найдете в нашей игре соответствующую опцию для его калибровки», — говорит один из технических специалистов Electronic Arts. Начиная с регулировки отдельных блоков двигателя и коробки передач и не заканчивая настройкой рессор и подвески, — перебрать можно весь автомобиль. В итоге можно создать чудо техники, которое будет способно разгоняться до 100 миль в час буквально за несколько секунд. Но сколько бы вы ни ковырялись во внутренностях своего железного друга, он никогда не сможет стать хозяином дороги без стильного оформления. Поэтому в игре можно будет прибегнуть к услугам художественного салона и расписать отраду души, свет очей своих во все цвета радуги, украсить крылья языками пламени, покрыть капот и

крышу кельтским орнаментом. Для пущего эффекта стоит сменить стандартный гудок на оригинальный клаксон и поставить новый глушитель, дабы уже по звукам всем было ясно, что к нам движется Хозяин.

Но не следует думать, что, попав в Motor City Online, можно будет выбрать машину и тут же превратить ее в свою мечту. Вовсе нет. С самого начала игрокам предложат на выбор несколько куч металломана, которым предстоит стать настоящими Автомобилиями. Как это произойдет? Очень просто: разработчики наконец-то включили в игру систему денежных ценностей. Игроки начинают жить в Городе Моторов, имея за душой лишь несколько

ему выступают официальные гоночные трассы общим числом 13, подготовленные специально для подобных заездов.

Вообщем, если все пойдет так, как обещают представители Electronic Arts, то игра создаст настоящее общество Города Моторов. Помимо участия в состязаниях игроки смогут продавать и покупать свои автомобили. После тяжелого гоночного дня можно будет заглянуть в какое-нибудь виртуальное кафе на колесах, дабы людей посмотреть и свою машину показать. А если в свет выбираться лень, то стоит просто откинуться на кожаное кресло своего Кадиллака, включить спокойную музыку, обнять подругу, ну а дальше по обстоятельствам (для информации: задние сиденья у подобных машин просто огромные).

Игра создается на движке одного из последних шедевров Electronic Arts — Need For Speed: High Stakes, поэтому уже сейчас можно сказать, что с точки зрения графики, физической модели и звукового оформления Motor City Online будет безукоризненна. Всевозможные световые эффекты, радующие взгляд мелочи вроде дыма из-под колес, интерактивное окружение — все говорит об этом.

Новое время диктует свои законы. Если на заре игростроения, да, впрочем, и в его жаркий полдень, абсолютное большинство RPG переносило игроков в фэнтезийно-фантастические миры, то Motor City Online всего лишь расширяет наш с вами родной мир. И благодаря этому у нас появляется возможность реализовать ту самую заветную мечту, которая живет в глубине души каждого здорового человека. Волшебство ее в своей жизни.

Я совершенно не помню тот день и даже год, когда впервые усился перед светящейся мордой агрегата, который окружавшие меня люди называли компьютером. Причем не простым, а персональным, хотя персон, работавших за ним, насчитывалось несколько десятков-двадцатков.

C большой натяжкой машину можно было назвать персональным компьютером строго засекреченного НИИ. Попасть в учреждение можно было лишь миновав строгого вахтера, словно сфинкс обожавшего загадывать посетителям загадки. Впрочем, на sacramentalnyy вопрос: «Куда идете?» – было достаточно ответить: «Туда!». После этого оставалось лишь дровиться до электронного портала и, вставив диск с игрой, отправиться в мистическое путешествие. Происходило оно в мире, получившем

MYST III EXILE

Вячеслав Назаров

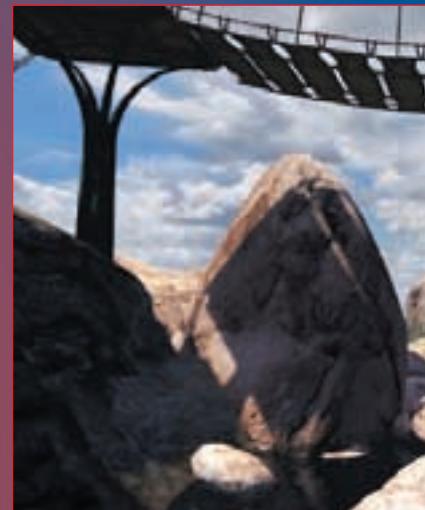
ДОСЬЕ

Платформа: PC Жанр: adventure

Издатель: Interplay Productions Разработчик:

Presto Studios, Inc. Онлайн: <http://www.myst3.com>

Дата выхода: I квартал 2001



название Myst. Когда Рэнд и Робин Миллеры забахали игру, которую, не мудрствуя лукаво, обозвали первым и последним пришедшим в голову словом Myst, они и не подозревали, что создали одну из самых популярных компьютерных Вселенных всех времен и народов. Подтверждением этого может служить тот факт, что выпущенная сначала на фруктово-яблочном Mac'е, а затем и на овошном PC игра мистическим образом ухитрилась продаться в количестве 5,5 миллионов копий. Что самое удивительное, копий не пиратских, а самых что ни на есть честных лицензионных. Если же вспомнить, что в нашей родной стране покупать лицензии считается дурным тоном, то общее количество Myst'ов, посыпавшихся на весьма жестких дисках и начавших светиться жизнью на многих дюймах мониторов, вообще не поддается учету. Конечно, скептики и прочие хорошо информированные оптимисты начнут бубнить, что успех игры объяснялся всего лишь великолепной графикой, поскольку в те доисторические времена вершиной художественного мастерства

долго считался аляповатый Doom. Но мы-то с вами прекрасно понимаем, что реальные причины этого совсем иные. Бублики не подходят к пиву, поскольку у них вся соль в дырке. Зато у Myst вся соль оказалась не только и не столько в графике, сколько в удивительном геймплее, который полностью переносил путешественников на загадочный остров, где им предстояло в гордом одиночестве искать ответы на вопросы: «Кто я?», «Зачем я?» и «Куда я?».

Спустя четыре года после выхода игры, когда даже самые медлительные путешественники смогли найти выход с мистического острова, компания Cyan, созданная братьями с пивной фамилией Миллер, выпустила продолжение Myst – Riven. Новый проект был гораздо глобальнее своего предшественника и ухитился продаться 4 миллиона раз.

Конечно, нет ничего удивительного в том, что, почувствовав острый дефицит психodelии, компьютерные дельцы решили заняться разработкой очередной, третьей по счету, серии Myst'a. Удивительно то, что отцы-основатели Вселенной не примут в новом проекте никакого участия.

В настоящее время Cyan ведет работы над игрой RealMyst, которая будет представлять собой real-time версию оригинального Myst, созданную на базе 3D-движка собственной разработки. Однако в связи с тем, что братья Миллеры принимают на работу только тех, кто может в условиях, приближенных к боевым, доказать свою искреннюю любовь к пиву Miller, коллек-

тив компании до сих пор является крайне небольшим. Поэтому было решено, что если третья часть Myst и будет создаваться, то уже другой компанией.

Этой другой фирмой оказалась Presto Studios, Inc., чей сериал Journeyman Project по своей сути был очень близок к творению Cyan. По-быструму накропав предложение, в котором, помимо указания того, какая у них замечательная компания, Миллерам были предложены бочка варенья и корзина печенья, в Presto Studios, Inc. добились того, что Myst III был отдан им на откуп.

Первым вопросом, которым озадачились новоявленные разработчики мистического мира, оказалось графическое оформление проекта. Объективно говоря, идеальной оказалась бы графика, качество которой определялось по формуле: (Myst+Riven) x

Требования нового тысячелетия. Разумеется, при этом Myst III: Exile должен был быть игрой, в которой все события происходят в реальном времени. Даже на тех компьютерах, что использовались для путешествий по первому Myst'у. Следует отметить, что работники Presto Studios, Inc., по их же собственным словам, добились решения такой задачи. Хотя игра и сочтет личным оскорблением попытку установить ее на 386-ую персоналку (были раньше такие агрегаты, представляющие собой несколько усовершенствованных счетчиков), число «300» все-таки смогло затесниться в системные требования Myst III: Exile. Планируется, что для того, чтобы совершить путешествие в мистический мир изгнаников, будет достаточно машинки перемещений с процессором Pentium 300.

Вообще, разработчики изо всех сил стараются сохранить в новой игре дух, ко-

торый могли обновить все посетители *Myst* или *Riven*. С точки зрения стилистики *Myst III: Exile* идет точно в фарватере своих предшественников. Благодарить за это следует в первую очередь программку 3D Studio Max, с помощью первых версий которой в стародавние времена создавались сказочные пейзажи и благодаря последним достижениям которой оживают роскошные картины мистики третьего тысячелетия. Однако на этом нововведение в графическое ядро игры не заканчиваются.

Хотя перемещаться в *Myst III: Exile* путешественникам придется все так же по заранее определенным маршрутам от точки к точке. Но теперь, очутившись в том или ином месте, они смогут досконально осмотреть его, крутясь словно волчок вокруг собственной оси. Бо-



лее того, один из дизайнеров Presto Studios, почувствовав себя добрым феем, предложил предоставить игрокам возможность смотреть вверх и даже вниз. Художники не поленились и воплотили такую прогрессивную мысль в жизнь. Для этого они отрендерили каждый пейзаж и натянули их на виртуальные кубы, в центр которых и предстоит попадать отважным искателям приключений на собственные мягкие части тела. По замыслу разработчиков, такое хитроумное решение позволит игрокам почувствовать себя «полностью окруженными мистикой». Также они уже потирают лапки в предвкушении того, какие головоломки, способные перекресть и окончательно запутать наши нежные извилины, появятся в игре в результате этих графических извращений. Впрочем, в 100%-ной оригинальности упрекнуть разработчиков, к сожалению, не получится. Дело в том, что ряд технологических решений уже применялись в последней серии Journeyman Project. Однако, если изменить своим принципам и таки отдать долг справедливости, то стоит отметить, что в Journeyman Project во время панорамирования местности разрешение графики резко снижалось. Но в *Myst III: Exile* разработчики обещают ликвидировать столь гадкое явление.

Но не графикой единой живы компьютерные игры. Ребята из Presto Studios не хотят создавать просто красивое слайд шоу. Именно поэтому в течение полутора лет весь коллектив компании дружно рубился в *Myst* и *Riven*, с тем,

чтобы досконально выявить сильные и слабые стороны обоих проектов и взять от них в *Myst III: Exile* все самое лучшее. Главной особенностью оригинального *Myst* являлось то, что загадки в нем были четко привязаны к психodelическому острову. К сожалению, в большинстве игр жанра головоломки не слишком сильно связаны с событиями, происходящими в них. Не говоря уже о логичности тестов на IQ. Довольно часто весь процесс прохождения сводился к следующему: «Если я сломаю здесь веточку, то смогу позвонить по телефону на другом конце города». Что же касается *Myst*, то все головоломки в нем легко и непринужденно вписывались в игровой мир. И тщательное изучение острова позволяло прийти к очевидным выводам, что необходимо делать на том или ином этапе путешествия.

Если же обратить пыльный взор на *Riven*, то в нем можно без труда заметить нелинейность сюжета. В том случае, если объемов серого вещества не хватало, чтобы решить возникшую проблему, можно было смело отправляться на разборки с другими загадками, не забывая себе голову всякой ерундой. Однако такой плюс одновременно являлся и минусом. Мир *Myst* был разделен на пять временных периодов. Соответственно, когда игрок находился в определенном веке, то все его действия относились к этому же времени. В *Riven* же все было взаимосвязано. Поэтому для того, чтобы найти необходимый предмет, довольно часто приходилось пересекать целую Вселенную.

А теперь попробуйте догадаться, что из всего вышеперечисленного ожидает нас в *Myst III: Exile*. Мир игры будет разделен на пять независимых уровней-веков, каждый из которых будет отличаться уникальным дизайном и стилистикой головоломок. При этом всю информацию, необходимую для успешной победы силы добра над силами разума, игроки смогут найти в пределах одного века. В то же время, как и *Riven*, *Myst III: Exile* окажется нелинейным проектом, то есть все головоломки можно будет решать в каком угодно порядке и какими угодно способами, вплоть до подглядывания в солюшены.

Немало внимания разработчики уделили и сюжету грядущего хита. И в *Myst*, и в *Riven* игроки оказывались в странном, сюрреалистическом мире, не имея ни малейшего понятия, что, как и зачем им делать. Для одних этот факт был еще одним доводом за гениальность создателей игры, но более прозаические личности испытывали определенные трудности в начале игры. И поскольку основную массу игроков составляют представители интеллектуального большинства, то сценаристы Presto Studios решили снабдить их необходимой информацией в самом начале приключений и объяснить, что необходимо сделать в первую очередь.

Таким образом, разработчики постарались угодить всем. С одной стороны, они изо всех сил пытаются сохранить атмосферу мистики, насквозь пропитавшую *Myst* и *Riven*, с другой — сделать игру доступной для как можно большего числа платежеспособных игроков. Что у них получится? На сегодняшний день это, пожалуй, главная загадка ушедшего тысячелетия.

Интернет-магазин с доставкой на дом

Заказ по интернету:

<http://www.e-shop.ru>
e-mail: sales@e-shop.ru

e~shop
<http://www.e-shop.ru>

(095) 258-8627
(095) 928-6089
(095) 928-0360
(812) 311-8312

Доставка по Москве и Санкт-Петербургу \$3,
по Московской области \$5—\$9
Представительство в Санкт-Петербурге:
eshop@litechpro.spb.ru



\$65.99
NEW
Oni

Только 8 Марта

на все заказы, поступившие от прекрасной половины человечества предоставляется **СКИДКА 8%**

	\$17.99		\$18.99		\$37.99		\$35.99
	\$59.99		\$7.99		\$19.99		\$25.99
	\$18.99		\$32.99		\$65.99		\$62.99
	\$85.00		\$69.00		\$34.99		\$179.99
	\$50.00		\$18.99		\$59.99		\$39.99

Заказы по телефону можно сделать с 10.00 до 19.00 без выходных

Заказы по интернету — круглосуточно

Сергей
Драгалин

SETTLERS IV



Сеттлеры — это не только маленькие забавные милые человечки. Это отступники, ревенанты, если вам будет угодно. Еще во времена слепого поклонения Warcraft они смело и дерзко наплевали на классику жанра и предложили совершенно новый, свежий и оригинальный взгляд на стратегическую игру... И до сих пор благополучно существуют!

Серия Settlers — это хозяйственная стратегия. Стратегия, которая заставляет по-новому взглянуть на каждого подданного. Вы думаете, что мечники растут в казармах как грибы? А вот и нет — постройте хижину для будущего воина, накормите его, добудьте сталь да уголь, чтобы сделать доспехи и меч, обучите будущего солдата военному ремеслу, экипируйте — и только после этого отпустите в бой... Если захотите, конечно.

Вот такая она — удивительная и всегда стоящая немного особняком серия Settlers. На четыре пятых ее заполняет вдумчивое хозяйствование — стратегическое хозяйство. А жалкий остаток, размером в одну пятую, — сражения и батальи.

В этом-то и вся прелест.

АНГЕЛ В ССЫЛКЕ

Сюжет? Извольте. Один из падших ангелов по имени Морбус (Morbus) крепко насилил Всевышнему. Настолько крепко, что был сослан в гнусное и совершенно неприспособленное для жизни место... На нашу с вами цветущую планету. Тогда она была похожа на райский уголок и не знала сотрясений мировых войн, копоти и гари, всевозможных отходов тяжелой промышленности — в общем, ни одного из наиболее характерных атрибутов человеческой цивилизации. В ту пору небо было чистым и светлым, вода — прозрачной и студеной, а природа — целомудренной и величественной. Как видите, для темного Ангела более страшного места и не сыскать. Сыска. Каторга. Острог.

Что делать херувиму? Разумеется, попытаться подогнать мир под свою гребенку, чем, собственно, Морбус и занялся. Заручившись поддержкой некой таинственной особы (а куда же без «ля фам», будь ты хоть трижды ангел?) и собрав Темное Племя из отборных изгоев да матерых него-

дев, он начал завоевывать наш мир, превращая цветущие поля в иссушенные пустыни, могучие зеленые королевства в мрачные черные кладбища, а бескрайние водные глади в мертвые мутные ручейки. И так бы оно продолжалось, не встань на пути Темного Племени и Морбуза три бесстрашные расы...

ТРИ БЕССТРАШНЫХ РАСЫ

Впрочем, не все так просто. Прежде чем объединиться перед лицом общей опасности, все три цивилизации изрядно потрепали друг другу бока в бесконечных сражениях. И римляне, и майя, и викинги (увы, столица ожидаемого возвращения блестательных амазонок не произошло) не слишком чтили друг друга, и собраться под единным знаменем их вынудила лишь угроза полного уничтожения.

Игра в полной мере поддерживает многопользовательский режим — от сражений «каждый за себя» до глобальных совместных батальных против общего врага. Из нововведений — использование голосового чата, а также специальный игровой сервер Blue Byte Game Channel.



Представим наших героев. По-хорошему названия рас нужно взять в кавычки — в Settlers IV нет даже малейших претензий на хотя бы маломальскую историчность. Взять лишь тот факт, что викинги изображены в шлемах с рогами — достаточно расхожий и устоявшийся миф. Впрочем, игра и не стремится привнести помпезность истории, наоборот, она выполнена в стиле мультфильмов — причем не столько по исполнению, сколько по общему веселому и добному настрою.

Различий между расами меньше, нежели общих черт. Однако интересны именно первые, так как они оказывают влияние на выбранную стратегию и применяемые приемы. Разумеется, список нужно открыть с различий в

архитектуре, во внешнем облике — но это только внешние проявления, к тому же достаточно банальные. Куда любопытнее, что римляне и викинги предпочитают строить здания из дерева, а майя стараются вкладывать в сооружения побольше камней. Отличаются производимые алкогольные напитки, которые приносятся в жертву богам. Отличаются элитные воины. Отличаются тяжелые орудия. Отличаются одомашненные животные. Отличаются технологии. Отличаются заклинания жрецов. Короче говоря, каждая раса обладает достаточной индивидуальностью, чтобы хоть раз попробовать ее в деле.

На выбор будет предложено четыре кампании: три коротких и одна глобальная. Мини-



«Океан Эльфов» — прямой конкурент Settlers — оказал заметное влияние на графику новой игры. Порой и не скажешь сразу, кто есть кто — ну да того похожи!..



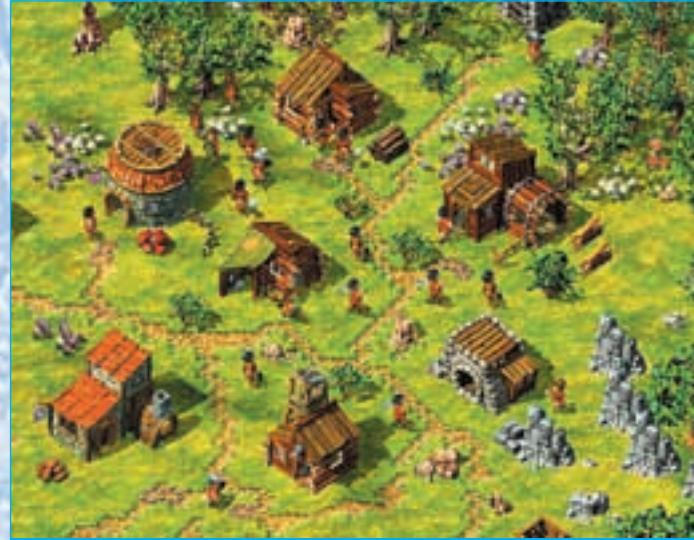
Храм-Что-На-Острове — многие миссии *Settlers IV* состоят большей частью из водных просторов и архипелагов, а сражения в море станут происходить не реже, чем на земле.

кампании состоят из трех миссий и являются строго уникальными для каждой расы. Они служат неким подобием обучения и призваны познакомить игрока с наиболее смачными особенностями цивилизаций. Когда все девять миссий будут успешно завершены, можно приниматься за глобальную сечу — там будет не менее дюжины этапов, причем вы возглавите сразу все три расы. Объединенные силы, как ни...

Механизм сражений в *Settlers IV* достаточно прост, если сравнивать со всевозможными «крафтами», — почитай потасовки на кожаных кинжалах. Однако кое-какие прогрессивные идеи все же есть. Например, помимо стандартных воинов — лучников да мечников — есть и уникальные ребята, аккурат по одной штуке на каждую расу. Викинги могут похвастаться мужланами, вооруженными топорами, майя — воинами с хитрыми огнестрельными ружьями, а римляне — знахарем, который способен восстанавливать здоровье дружественных солдат аж на три четверти. В качестве бонуса выступают тяжелые осадные орудия, опять же уникальные для каждой из рас.

Обычные воины — это хорошо, но их подчас бывает недостаточно. И тогда на выручку спешат более опытные бойцы, а именно вояки второго и третьего уровней. Тренировка таких бравых парней обойдется заметно дороже, нежели рекрутование обычного воина, однако они того стоят. Мало того, что опытные бойцы способны без труда справиться сразу с несколькими обычными солдатами, так они еще могут возглавить отряд. А это подразумевает всевозможные бонусы на поле боя — согласитесь, что эффективность войск, возглавляемых разудальным командиром, изрядно выше, нежели робкие действия разрозненных горсток солдат.

Особым пунктиком идут воины специального назначения — диверсанты. Такой лазутчик способен молниеносно уничтожить здание противника, и при грамотном использовании пара-тройка диверсантов способна на корню подорвать экономику противника. Главное — аккуратно доставить ребят к месту диверсии и обеспечить надежное прикрытие, ведь враг



Аккуратные тропинки, вытоптаные подданными, помогают увидеть наиболее часто используемые маршруты. Кроме этого, по нимsettлеры двигаются значительно быстрее.

может расставить повсюду невидимые ловушки, которые эффективно работают против вторжения извне.

Сражения на суше — только часть военно-го веселья. Водные просторы предназначены не только для мирного плавания и ловли рыбы. На морях можно воевать. На морях нужно воевать. К вашим услугам четыре типа кораблей: от транспортов до тяжелых крейсеров — так что вперед, морские титаны, полный вперед!..

Заключительным аккордом военного оркестра станет магия, которой могут пользоваться жрецы. Чтобы обрушить на головы противника то или иное волшебное проклятие, необходимо заручиться поддержкой богов. А поскольку последние не прочь выпить чарку-другую вина или чего покрепче, то для задабивания Всеышних требуются жертвы... алкогольные жертвы. Тащим на алтарь пару сосудов с легковоспламеняющейся рисовой водкой и скорее бежим к служителям священногоКульта — сейчас склоняют. Набор заклинаний, разумеется, индивидуален для каждой из рас.

ТЫЧИНКИ-ПЕСТИКИ

Скриншоты вариантов не оставляют: графика игры стала еще ярче, еще сочнее, еще мультишнее. По непроверенным данным на порядок увеличилось количество анимации — теперь каждый лепесток да травинка колышется от ветра, а по морской глади нет-нет да пробегают рябью легкие волны... Появилась возможность плавного увеличения и уменьшения карты, на манер «Затерянного Мира» и «Океана Эльфов» — масштаб колеблется от «settlera в почти полный рост» до «вся деревня как на дланях». В дополнение к этому, из вышеназванных игр была взята идея с динамическим наложением текстур — именно благо-



в шахту, поэтому хватит лишь одного беглого взгляда, чтобы понять, хватает ли еды рабочим. Если рядом лежит дюжина окороков, то можно еще долго не беспокоиться, а вот если окороков осталось всего пары, то стоит задуматься, все ли идет гладко в королевстве?..

ХОЗЯСТЬ — ЭТО СТРАШНАЯ СИЛА!

Сеттлеры остались сеттлерами. Мы по-прежнему должны построить пяток (а реально — десяток) зданий, чтобы рекрутировать и экипировать хотя бы одного воина. Мы обязаны заботиться о провинте. Обдумывать каждый хозяйственный шаг. Отслеживать малейшие отклонения от заданного экономического курса... Это сеттлеры — и за это мы их и любим.

Вот, скажем, ресурсы — не так уж много, шесть видов, однако сколько проблем! Ладно, наладить добычу камней да дерева — это не сложно, но вот сера, железная руда, золото и каменный уголь — их заполучить будет не так-то просто. Мало того, что нужно обеспечить мощную инфраструктуру, так еще и отыскать с помощью геолога месторождение, которое есть далеко не в каждой горе!

В дополнение к шести основным ресурсам существует и седьмой, причем многоликий. Это еда, которую подданные уважают куда больше, чем ту же серу или руду. Провинт можно добывать несколькими способами: выращивать пшеницу и собирать зерно, промышлять ловлей рыбы с помощью рыбакских шхун, выращивать домашних животных, чтобы потомпустить их на мясо, и т.д. — вариантов действительно немало, отсюда и «многоликость» провинта.

Как обычно, непосредственно управлять можно лишь солдатами, а также специальными подданными — садовниками, геологами, разведчиками и диверсантами. Остальные ребята действуют самостоятельно, отправляясь туда, где они наиболее нужны — кузнец работает в кузачном цеху, шахтер добывает каменный уголь, столяр орудует в литейной, каменотес стучит в своей мастерской... Все при деле. В

ДОСЬЕ

Платформа: PC **Жанр:** хозяйственная стратегия

Издатель: Blue Byte **Разработчик:** Blue Byte

Компьютер: PII 300, 64MB RAM

Интернет: <http://www.settlers4.com/>

Дата выхода: февраль–март 2001 года

для ей маленькие сеттлеры вытаптывают тропинки, двигаясь по наиболее часто используемым маршрутам.

Интерфейс *Settlers IV* был частично переработан под эгидой maximum visual feedback. Если говорить простым языком, то разработчики старались сделать как можно больше характерных зрительных образов и свести к минимуму количество цифр на экране. Вот хороший пример — для функционирования шахты, помимо прочего, нужно снабжать рабочих провинтом, так как без еды они попросту отпадут богу душу. Раньше для отображения запасов пищи в том или ином сооружении была заведена специальная цифра, теперь же все несколько иначе. Сеттлеры-доставщики будут складывать симпатичные окорочка прямо около входа

в том числе и ватага обычных сеттлеров, которые подрабатывают грузчиками и разносят ресурсы во все уголки маленького королевства.

ЭВОЛЮЦИЯ, НЕ РЕВОЛЮЦИЯ

Settlers IV — новый виток в эволюции серии: спокойный, выдержаный, неторопливый и продуманный — словно сама игра. Никаких претензий на супероригинальность и прорывы, зато множество мелких доработок и изрядная толика выверенного баланса. Отсюда вывод: всем уставшим от военного действия non-stop и неустанного производства пушечного мяса — рекомендуется. А про фанатов даже и говорить нечего — они будут на седьмом небе. От счастья.



Всё
не удивительно,
что на всем
протяжении ис-
тории человечес-
тва войны за
независимость
велись с пугающей
регулярностью.
И продолжают вестись.
В том числе и в вир-
туальной реальности.
Например, в игре
Independence War II:
End Of Chaos.

INDEPENDENCE WAR: END OF CHAOS

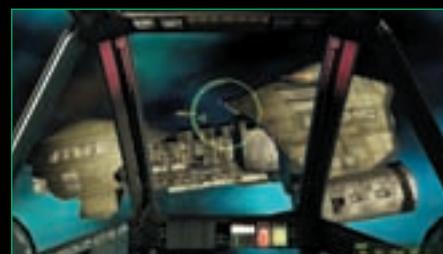
Вячеслав Назаров

Нет, что ни говорите, но главное в нашей жизни – независимость. Независимость от всего. От политических пертурбаций, экономических кризисов, любовных трагедий и прочего, и прочего. И, конечно, самое главное – от близких людей. «Никогда ни к кому не привязывайся настолько, что не сможешь смотреть на его гибель», – сказал Великий. Недавно я услышал очень поучительную историю, которая окончательно убедила меня в правильности его мыслей. Хотя в противном случае она бы была обозначена исключением и точно так же работала бы на мою теорию. Впрочем, ближе к делу. Не так давно мой знакомый, оказавшись в реанимации по своим делам (весьма личного характера – ух больно очаровательной была медсестра приемного покоя), стал свидетелем монолога дежурного врача, который тот прочел молодому человеку, ожидающему известий о судьбе

своей пассивы, попавшей вместе с ним в автомобильную аварию. Врач был краток и сказал дословно следующее: «Мы спасли ей жизнь, но она впала в кому... Теперь вам придется постоянно быть рядом с ней. Может 20 лет, может 40. Вы должны будете кормить ее через трубочку, протирать влажной губкой три раза в день, переворачивать ее от пролежней, которые все равно рано или поздно появятся. Вам придется постоянно вытираять ее испражнения и мочу, постоянно менять белье. И при этом вы будете должны ласково беседовать с ней. Не исключено, что она все слышит! И так каждый день! Может быть через лет 40 она откроет глаза и увидит вас, а потом снова впадет в кому...». После таких слов молодой человек закатил глаза и постарался упасть в обморок, но был остановлен доктором, который хитро посмотрел на него и сказал: «Да не грусти ты! Шучу я, шучу! Не спасли мы ее! Стоит ли говорить о том,

что после этих слов парень таки потерял сознание. Конечно же, от радости.

В новом проекте Particle Systems игрокам предстоит сыграть роль Кала (это не опечатка, а самое настоящее имя) Джонсона, жителя колонии во внешних мирах. Как и у всякого нормального героя, у него произошла в жизни глобальная трагедия – его отца убил мерзапакостный бандит. Естественно, несмотря на то, что он отнюдь не



ДОСЬЕ

Платформа: PC Жанр: космический симулятор

Издатель: Infogrames Разработчик: Particle

Системные требования: http://www.endofchaos.net/

Дата выхода: апрель 2001



был привязан к своему родственнику, и то, что ему было всего 12 лет, Кал отомстил гадкому злодю и порвал его, как Тузик Моску. За это он получил успокоение сестры и 30 лет исправительно-трудовых работ. Однако спустя 15 лет, зим, весен и осеней, наш герой понял, что работа – это не волк, а произведение силы на расстояние. Поэтому он, недолго думая, сбежал вместе со своими сокамерниками из тюрьмы, как только подвернулась подходящая возможность. Ну а что делают нормальные люди после того, как покидают негостепримные стены казенного дома? Конечно же, угнают космический корабль и становятся пиратами. Стоит ли удивляться тому, что такая криминальная тусовка стала отличным экипажем?

Среди братьев по оружию, которые появились у господина Джонсона, можно, например, назвать Аза. Эта нелюдимая и мрачная героиня является отличным поваром, ничуть не хуже Ганнибала Лектора! При этом она ненавидит проигрывать и никогда не сдается, даже во время игры в шашки или футбол на лыжах. Аз является отличным пилотом, и только лишь одно ее присутствие на поле боя способно стать гаранцией того, что гадкие враги потеряют не только головы от ее красоты, но и жизни, правда, уже от пушек ее истребителя.

Другим персонажем, с которым придется взаимодействовать игрокам на протяжении *Independence War II*, станет Джаффс. На первый взгляд он яв-



ляется довольно гадким типом. Впрочем, таким же Джэффс представляется на взгляд второй, третий и даже триста двадцатый. Но бойцам космического фронта не следует посыпать его в долгое эротическое путешествие, как только они увидят мерзавца на горизонте. Дело в том, что коварный Джэффс является ходячей энциклопедией, содержащей ответы на главные вопросы: в чем смысл жизни и где взять на нее денег? Помимо этого он с радостью отвалит игрокам некоторое количество денег, если ему будет позволено покопаться в разбитых кораблях, оставшихся на поле космического боя.

В отличие от Джэффса, с первого взгляда вызывающего спазмы желудка, Лори, наоборот, заставляет виртуальных космонавтов задумываться о том, брились ли они сегодня и какой свежести на них надеты носки. Прекрасные манеры девушки, которых она нахватали во время своей работы горничной, позволяют ей легко входить в контакт с самыми различными персонажами. С теми же, кто упорно сопротивляется ее чарам, у Лори разговор короткий: восемь пуль .45-калибра в затылок. Помимо всего прочего, несмотря на небольшой опыт, бывшая прислуга является отличным пилотом и способна в одиночку отразить атаку небольшой толпы вражеских легких кораблей.

Наконец, немало времени игрокам предстоит потратить, общаясь со Смитом – киборгом, чья тушка на 50% состоит из



металлолома, услужливо собранного пионерами из далекого будущего. Благодаря своей огромной физической силе, он способен открывать пивные банки даже билетиками на космические автобусы. В то же время Смит совершенно не требует никакого ухода: он самостоятельно решает все проблемы, возникающие в его внутренностях. В результате он может считаться лучшим специалистом по компьютерам и прочим электрическим яице-резакам из всех персонажей, которых встречаются в *Independence War II*.

Разумеется, друг с другом герои станут встречаться в почти голом, почти безжизненном космосе. Как и в оригинальной игре *Independence War*, в ее второй части разработчики постарались создать реалистичную физическую модель, в полной мере воспользовавшись знаниями, полученными ими в средней школе. И хотя в новом проекте используется новый движок, он базируется все на тех же принципах, которые когда-то были озвучены знатным со-



«Буревестник» является прямой противоположностью неповоротливой баржи-буксира. Обладая отменной скоростью и поразительной маневренностью, он может погибнуть буквально от одного-двух метких вражеских выстрелов.

«Буревестник» является прямой противоположностью неповоротливой баржи-буксира. Обладая отменной скоростью и поразительной маневренностью, он может погибнуть буквально от одного-двух метких вражеских выстрелов. Просто надо не забывать время от времени подкрашивать царапины и сколы, для того чтобы все было хорошо.

«Буревестник» является прямой противоположностью неповоротливой баржи-буксира. Обладая отменной скоростью и поразительной маневренностью, он может погибнуть буквально от одного-двух метких вражеских выстрелов.

Соответственно, третьим классом кораблей из всех известных на сегодняш-

брателем яблок Ньютона. В итоге в *Independence War II* все обещает выглядеть просто замечательно. Естественно, что вся эта замечательность непосредственно скажется на управляемости кораблями. То есть большие посудины будут достаточно тяжело заставить повернуть. Но, сорвав во вращение, остановить их сможет лишь очень опытный пилот. Таких проблем, конечно же, не возникнет с крохотными скроллуками, едва ли превышающими по размеру грецкие орехи. Игроки получат возможность настолько хитро извращаться с небольшими истребителями, равно насколько у них хватит космической фантазии. В любом случае у разработчиков *Independence War II* ее просто огромное количество. В результате в игре будут присутствовать многие десятки уникальных кораблей. Однако, к сожалению, пока нам удалось добить информацию лишь о нескольких из них.

Например, первым транспортным средст

вом, окажется «Буксир». Именно на его борту заключенным придется покидать стены гостеприимной тюрьмы. Несмотря на весьма скромные скоростные характеристики, не позволяющие ему соревноваться даже с космическими «Запорожцами», прочность данного опознанного летающего субъекта вызывает трепетный ужас: летая на нем, можно просто забыть о каких-то там дурацких лазерных пушках противников. Просто надо не забывать время от времени подкрашивать царапины и сколы, для того чтобы все было хорошо.

Таким образом, довольно скоро перед нами окажется очень милая игра на космическую тему, которая позволит сразиться за независимость в космическом пространстве. Но, кроме этого, она даст возможность хотя бы на несколько часов почувствовать себя независимым и от этого мира. Сесть в кресло огромной стальной машины и улететь туда, где тебя не знают, чтобы написать получше песню и оставить на звезде автограф... А что еще нужно в наше безумное время, когда кругом одна попса?

CONKER'S BAD FUR DAY

Олег Кафаров

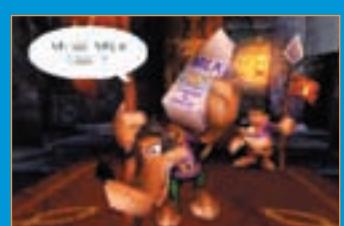
Английское издательство Rare, похоже, решило создать на этот раз нечто совсем незаурядное, смешав в одном проекте несовместимые вещи. Что же, судить о том, что из этого вышло — вам, дорогие мои любители компьютерных развлечений!



Mногие из нас, услышав имя Rare, вспоминают бесконечные серии Donkey Kong, великолепную Banjo-Kazooie и еще более поражающую Banjo-Tooie. Да, именитое издательство зарекомендовало себя как производитель высококачественных, практически безупречных платформенных игр, большинство из которых было рассчитано на совсем юную аудиторию. Мирья этих проектов поражали буйством сочных красок, беззаботностью и легкомысленностью. Но от всего этого многие из нас устали. Надоела приторная атмосфера, ориентированная на беспорочное сознание дошкольников. Надоело это, как внезапно оказалось, и самим разработчикам из компании Rare. И в этот момент на арене появляется проект под названием **Conker's Bad Fur Day**.

Данный продукт должен был появиться на свет еще три с половиной года назад, вскоре после выхода в свет Ultra 64. Изначально он носил имя Conker 64, позже его переименовали в *Twelve Tales: Conker 64*. Сейчас же проект носит имя **CBFD**. Внешне новое творение очень сильно напоминает прежние платформеры Rare — те же яркие краски, тот же дизайн персонажей и миров. Но это только внешне.

Сюжет же коренным образом отличается от всего того, что нам приходилось видеть ранее. Не зря двухминутный ролик, показанный журналистам на презентации, поверг многих просто в состояние шока. Горячо всеми нами любимая компания Nintendo, некогда умолявшая Acclaim убрать из Mortal Combat огромное количество крови, решила также изменить своим принципам и не быть жестоким цензором для Rare. **CBFD** оценена как продукт, ориентированный на зреющую публику, а не на детей. Что же в ней такого, что скрывается под беззаботным внешним видом? В этом мы сейчас и постараемся вместе с вами разобраться. Сама игра начинается с небольшого ролика, по своему содержанию очень



напоминающего фильм «Спасение рядового Райна». Главный герой, отважная белочка по имени Конкер, находится в окружении забавных солдат в тот момент, когда начинается ожесточенная перестрелка. В ходе нападения нам предстоит увидеть жестокую сцену насилия, когда все вокруг будет забрызгано кровью, а сам отряд Конкера будет превращен в месиво из плоти и костей. И это только начало. На протяжении всей игры мы не будем переставать удивляться той жестокости, которая скрывается за совершенно невинным внешним видом. Язык, на котором будут общаться между собой персонажи, наполнен сленгом, нецензурными выражениями и вообще не отличается высокой культурой речи. Например, если вы решите постучаться в незнакомую дверь, то вас запросто могут послать... (да-да, вы меня поняли, именно туда). Сначала это шокирует, потом это начинает нравиться и очень увлекает.

Теперь давайте отвлечемся от того безумия сюжетной линии и обратим внимание на технические характеристики проекта. В своем новом детище Rare использует несколько более усовершенствованный движок, создающий безупречные трехмерные объекты, который уже отлично зарекомендовал себя в Banjo-Kazooie. Но на этот раз миры должны стать еще больше в размерах и детализированнее, а модели главных героев — более «живыми». Улучшится анимация персонажей, особенно их лиц. Одновременно в **CBFD** смогут принять участие два человека, действуя как одна команда, или же есть вариант ведения игры вчетвером, сражаясь друг против друга. Заявленный размер картриджа — 256Мег.

Ну что же, Rare, наконец, пришла к выводу, что, создав очередной клон Banjo-Kazooie, ей не удастся совершить своего рода переворот в игровой индустрии. Создавая однотипные продукты-клоны, она только отталкивает своих поклонников. Выпустив же **CBFD**, она вновь смогла привлечь к себе несколько оставшее внимание публики. В итоге этот проект превратился из давно забытого в один из самых ожидаемых в этом году. Последняя разработка Rare, безусловно, достойна того, чтобы ее заметили и соответствующе оценили! ■

ДОСЬЕ

Платформа: Nintendo64 **Жанр:** Platform
Издатель: Rare **Разработчик:** Rare
Онлайн: www.rareware.com
Дата выхода: 5 марта 2001



Олег Кафаров

Первая часть Super Mario RPG (по-другому Paper Mario называется Super Mario RPG 2) разрабатывалась совместно компаниями Nintendo и Squaresoft для Super Nintendo и в свое время произвела на публику неизгладимое впечатление. Вторую же часть, как вы уже, должно быть, догадались, компании Nintendo пришлось создавать в одиночку. Возможно, на диске к одному из прошлых номеров СИ вам удалось посмотреть небольшой ролик, наглядно показывающий то, как будет выглядеть новый продукт. Больше всего поражает то, насколько оригинально графическое исполнение проекта. С первого взгляда кажется, что все персонажи полностью двухмерные и выглядят так, будто бы они нарисованы от руки и



ДОСЬЕ

Платформа: Nintendo 64 Жанр: Role Playing Game

Издатель: Nintendo Разработчик: Intelligent

Systems Онлайн: www.nintendo.com

Дата выхода: 5 февраля 2001

вырезаны из бумаги. Особенно забенно выглядят моменты, когда одному из персонажей приходится развернуться — карточка, на котором он будто бы нарисован, словно переворачивается на другую сторону. Окружающий мир, напротив, отличается безупречной трехмерной полигонной графикой. Для чего команда разработчиков решила так поступить? Да все это потому, что многие из нас уже поряд-

не совсем понятным остается для нас тот факт, в чем же будет заключаться основная интрига проекта. Но, по словам создателей Paper Mario, она будет отличаться от единственного задания всех прошлых серий с Марио в главной роли, в которых весь сюжет сводился к тому, что нам предстояло в сотый раз спасать принцессу. На своем пути вам так же придется классическим способом

собирать монеты, разбивая ящики с

вопросительным знаком. Но вот сражаться с встречающимися врагами придется не совсем так, как мы привыкли.

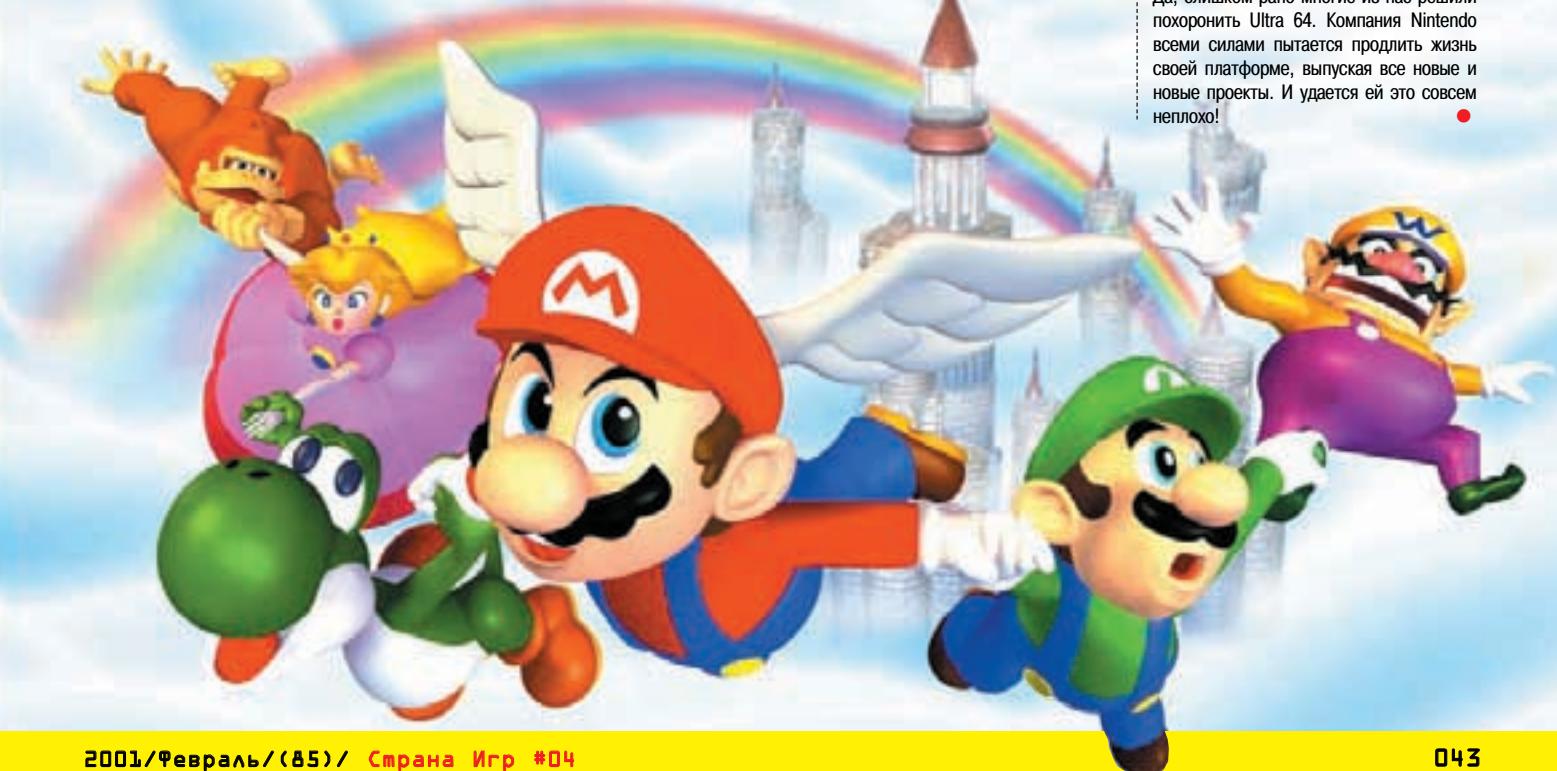
Теперь, чтобы победить очередного противника, недостаточно просто на него прыгнуть. Каждый раз при встрече с врагом вам придется, как и в других RPG, выбирать способ атаки из специального меню, а затем с помощью джойстика управлять силой своего удара. Кстати, развивать свою способности Марио сможет путем накопления определенных «очков опыта». Помимо этого ему придется частенько наведываться в магазины, в которых он также сможет приобрести немало полезных и порою незаменимых вещиц. Остается неясным тот факт, смогут ли в сражении участвовать одновременно несколько персонажей или же им придется сражаться поодиноке. Кроме того, нередко будут возникать такие ситуации, в которых вам придется прибегать к помощи специальных персонажей, например, летающих черепах по имени Ноко или Бобомб. С ними геймеру придется заранее познакомиться на своем пути, чтобы впоследствии они помогли ему взорвать камень,

лежащий на пути, или переправиться через бурный горный поток.

Нельзя не отметить, что все-таки Paper Mario, к сожалению, нельзя ставить в один ряд с Final Fantasy или Zelda. Невооруженным взглядом уже сейчас видно, что детище Intelligent Systems рассчитано, как, впрочем, и большинство других проектов для Nintendo 64, на более молодую аудиторию. Paper Mario можно оха-



рактеризовать как некое переходное звено между аркадными играми и настоящими серьезными RPG. Будем надеяться, что новый продукт не будет слишком легких и коротких, как его предшественник. Да, слишком рано многие из нас решили похоронить Ultra 64. Компания Nintendo всеми силами пытается продлить жизнь своей платформы, выпуская все новые и новые проекты. И удается ей это совсем неплохо!



Во-первых, это не анимэ. Мне доводилось слышать десятки остроумных комментариев об особенностях дизайна Oni, и буквально все они не имеют ничего общего с действительностью.

То, что сделала Bungie, это похоже на анимэ, это — то, что называют anime-style, но никак не само анимэ. А, во-вторых, вопросы, связанные с дизайном Oni, совсем не так важны, как пытаются это представить многочисленные отечественные критики, обладающие, судя по всему, весьма тонкими вкусами.

Сейчас сложно понять, почему к Oni сложилось такое странное отношение — для нас это было не просто еще один action, а настоящее событие. Новостные заголовки вроде «Создатели Myth делают action!» в свое время были весьма эффектны, но, в конце концов, сейчас все немножко изменилось. Oni — это действительно всего лишь еще один action, не больше и не меньше. Игра красивая, стилизованная, но... как весьма и весьма точно сказал один рецензент: «Oni близка к тому, чтобы стать шедевром... Причем почти также игра близка к тому, чтобы оказаться провалом...». Разработчикам осталось делать всего ничего для того, чтобы мы рассыпались в справедливых комплиментах, хотя еще бы чуть-чуть, и у нас появился бы достойный претендент на титул, вроде «Разочарование Года».

Сценаристы, дизайнеры и художники Oni отчаянно косили под творчество своих японских коллег. Действительно, это было бы сложно не заметить. Возьмем, например, тот же сюжет. Главная героиня игры, Коноко, — специальный агент, работающий в организации TFTC. Организация эта занимается расследованием технологических преступлений, а все действие происходит в сильно футуристическом городе (который, надо признать,

Дмитрий
Эстрин



Дмитрий Эстрин

7

Праздник испортил откровенно примитивный дизайн уровней. У критиков есть справедливая возможность упрекнуть разработчиков в непрофессионализме.

Сергей Амирджанов

7

К сожалению, динамики великолепной демо-версии не хватило для полного релиза. Как только исчезает эйфория по поводу файтинг-части, игра перестает быть интересной.

Максим Заяц

7

Как обычно, суперидею испортило воплощение, весьма далекое от идеала. Хотя поиграть все равно стоит...

Борис Романов

6

Игра явно лучше Bouncer'a от Square. Тем не менее, ее примитивизм лично меня убил наповал уже давно.

27
средний балл
6,7



весьма скучен и однообразен). Во многом сюжетная линия **Oni** пересекается с *Ghost in the Shell*, который, возможно, и вдохновил Bungie на создание игры. (Небольшое лирическое отступление, практически не имеющее никакого отношения к делу. Сравните имена главных героев *Ghost in the Shell* и **Oni**. В первом случае – Мотоко Кусанаги, во втором – Коноко... 90% опрошенных респондентов продолжают – Мутасаги. Любопытно...).

Главная отличительная особенность **Oni** от других игр этого жанра заключается,

приходится и стрелять. Нет ничего приятнее, чем изящно выхватить у своего противника пушку и произвести из нее выстрел в соответствующем направлении. Различного оружия,

В процессе прохождения в арсенале Коноко оказываются новые приемы и удары, которым можно тут же найти вполне эффективное применение — врагов, в целом, достаточно. Конечно, время от времени приходится и стрелять. Нет ничего приятнее, чем изящно выхватить у своего противника пушку и произвести из нее выстрел в соответствующем направлении.

впрочем, вовсе не в дизайне. Безумно динамичный игровой процесс на поверхку оказывается по-настоящему оригинальным. Оригинальны в основном, конечно, лишь элементы файтинга, но их оказалось вполне достаточно для того, чтобы **Oni** оставила свежие впечатления. Знатоки, собаку съевшие на *Virtua Fighter 3tb* и *Soul Calibur*, будут приятно удивлены — такого разнообразия ударов и различных их комбинаций на PC еще не было. Возможно, именно с этим и связана проблема, с которой неминуемо сталкивается каждый игрок. Клавиатура плохо предназначена для файтингов, да и мышка здесь не самый лучший помощник. То ли дело удобный геймпад, который, собственно, и разрабатывался для подобных случаев. С другой стороны, **Oni**, как файтинг, оказывается чрезвычайно непрятательной игрой. Не нужно никакой тактики, просто жмем на кнопки и смотрим, что получится. Об остальном можно просто забыть и не беспокоиться. Это не так уж плохо, особенно учитывая хитрую систему управления, которая при ином раскладе просто не позволила бы хорошенько расслабиться.

В процессе прохождения в арсенале Коноко оказываются новые приемы и удары, которым можно тут же найти вполне эффективное применение — врагов, в целом, достаточно. Конечно, время от времени

кстати, тоже хватает. Пистолеты, автоматы, ракетометы, а также разные плазмавинтовки и прочий sci-fi смогут удовлетворить даже самого взыскательного фаната action'ов.

И все-таки самое ужасное в **Oni** – это дизайн. Такого, признаюсь, я не встречал

давно. Проработанные до мельчайших подробностей персонажи живут в чрезвычайно бедном и однообразном мире. Exploration держится где-то на уровне *Wolfenstein 3D*. Уровни либо легко предсказуемы и прости, либо нелогичны, а системны и, соответственно, сложны. Представьте себе, два помеще-



ДОСЬЕ

Платформа: PC **Жанр:** action
Издатель: Gathering of Developers /
Бюро Разработчик: Bungie
Интернет: <http://www.bungie.com/on/> **Требования к компьютеру:**
 Pentium II 266, 64 MB RAM,
 Win'95/98/2000



ния, соединенных коридорами. В одном мы с удивлением обнаруживаем дверь, в другом – с неменьшим удивлением – кнопку, которая открывает обнаруженную дверь. А теперь просто попробуйте представить, что таких коридоров и помещений с кнопками и дверьми много, и вы получите самое точное представление о том, что такое уровни в **Oni**. Профессионалы к дизайну уровней руку явно не прикладывали, а, если прикладывали, то им сейчас должно быть очень стыдно. Bungie позволила себе сделать то, что сделал бы не каждый любитель с примитивным редактором уровней. Самое ужасное – то, что **Oni** по этой причине становится довольно скучна. Бегая по уровням, нам буквально не на что смотреть. Мир того же Tomb Raider значительно богаче и разнообразнее. Игрок по идеи должен получать удовольствие

только от обилия ударов, оружия и, тут уж ничего не скажешь, сумасшедшей динамики. Не будь в **Oni** столь хорошо анимированной главной героини, смотреть было бы буквально не на что. По всем параметрам дизайн уровней выполнен «на посредственно с минусом», а местами и на «неудовлетворительно».



Камера... Нет, можно, конечно, и к ней приспособится, но порой она ведет себя невразумительно до такой степени, что о ее интеллектуальности говорить не приходится. Вся беда в том, что игра так и не может понять, файтинг она или все-таки action с видом от третьего лица. Ради справедливости необходимо отме-

тить, что бывало и хуже. Значительно хуже...

О графике можно даже не говорить – и так все понятно. Прекрасно, великолепно анимированная героиня, враги – so-so, и пустынные уровни с жуткими текстурами. Кстати, стиль анимации вопреки мнению отдельных товарищ не предполагает и не может предполагать отсутствие деталей. А в **Oni** в этом отношении примитивизма хватает. Спецэффектов достаточно, но ничем особенно они внимания не привлекают.

Итак, нам осталось ответить всего на один вопрос. Чем же все-таки занималась Bungie на протяжении всего времени разработки игры? Возможно, чем угодно, но только не дизайном уровней. Теоретически такие игры можно делать и запускать за полгода. Bungie подошла к процессу как-то излишне серьезно (или чрезвычайно легкомысленно?) и сделал неплохую игру. Огромное количество нереализованных возможностей в игровом процессе (разумеется, почти все они связаны с самими уровнями) оставляют горькое чувство. **Oni** действительно легко могла бы оказаться шедевром, но едва не оказалась провалом...

Игра красивая, стильная, но... как весьма и весьма точно сказал один рецензент: «Oni** близка к тому, чтобы стать шедевром... Причем почти также игра близка к тому, чтобы оказаться провалом».**

PARKAN

ЖЕЛЕЗНАЯ СТРАТЕГИЯ

В ПРОДАЖЕ С 1 ФЕВРАЛЯ!



Это первая в мире игра, в которой одновременно реализованы возможности:

- Самостоятельно вести бой на местности и в зданиях от лица капитана крейсера Parkan;
- Руководить подразделением боевых роботов непосредственно в сражении;
- Отдавать приказы мобильным группам, не покидая харбош укрепленный бункер;
- Создавать сотни разнотипных боевых машин и управлять ими в обычном и удаленном режимах.

Добро пожаловать в неповторимую вселенную PARKAN!



NIKITA

WWW.NIKITA.RU

СДЕЛАНО
В РОССИИ

Полная имитация сцены времени суток и погодных условий

Феерические видеозадачи, включая динамическое освещение, туман и тени

Моделирование сложных трехмерных ландшафтов

Детализированные текстуры местности

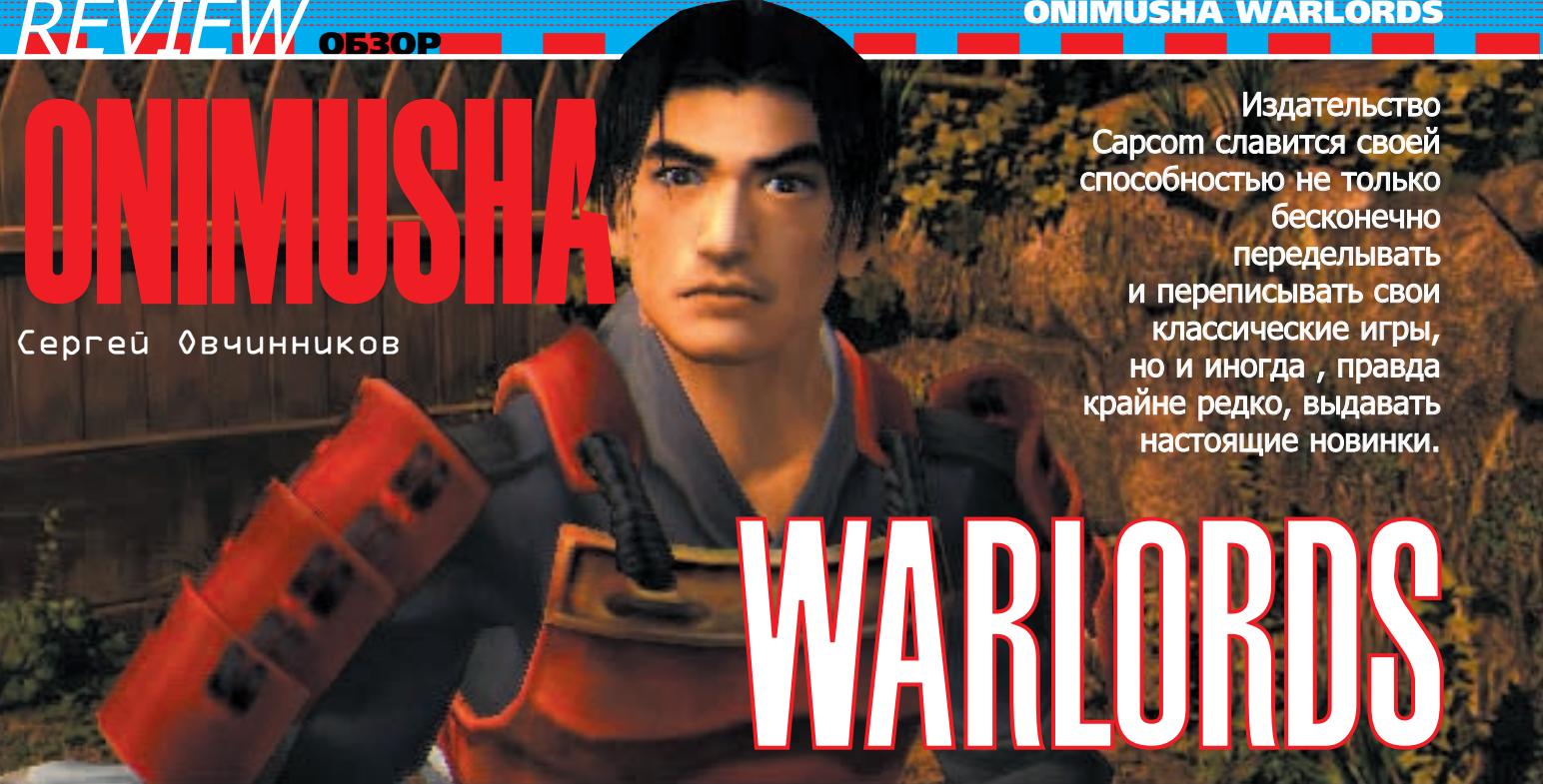
Огромный арсенал разнообразного и мощного оружия

Статические и динамические трехмерные объекты с различными уровнями детализации

Mipmaps, bump maps, displacement maps для наиболее полного использования возможностей системы и трехмерных ускорителей

ONIMUSHA

Сергей Овчинников



Издательство
Capcom славится своей способностью не только бесконечно переделывать и переписывать свои классические игры, но и иногда, правда крайне редко, выдавать настоящие новинки.

WARLORDS

Cитуация, в которую попала на собственной Родине платформа PlayStation2, для индустрии весьма и весьма уникальна. При огромном общественном признании и больших успехах самого «железа» на магазинных витринах, почти четырех миллионах проданных с марта 2000 года приставках, PS2 все еще никак не может найти себе достойного места в геймерских сердцах. Игры на новомодную платформу почти не продаются. Похожий, впервые со временем бесславного японского провала Nintendo 64 на охладевший и поддерживаемый как игроками, так и всей индустрией (чего никогда не было с Nintendo) платформе наблюдается такой дефицит качественной игровой продукции. При этом у Nintendo были по крайней мере Mario 64 и WaveRace 64, и все-таки компания столкнулась в результате с огромными проблемами. У Sony же безо всяких хитов и вообще отличных игр все идет замечательно вот уже целый год, и японцы, закупившие в массовом порядке PS2, терпеливо ждут выхода классных игр, пот хода дела играя в

старые PlayStation'овские шедевры и смотря фильмы на DVD. Просуществовав на такой нехитрой тактике ровно год, PlayStation2, наконец-то готова «выйти из подполья» и начать демонстрировать свой потенциал в полную силу. После первой осечки в виде убийственно убогого The Bouncer, на помощь Sony пришла компания, творение которой пять лет назад озабочивало собой восход эпохи PlayStation.

Capcom выпустил долгожданную **Onimusha**.

Как ни странно, но самый ожидаемый японский проект нового поколения «по эту сторону Final Fantasy X», на самом деле планировался сначала как «вариант Resident Evil» для Nintendo 64, затем был отменен и превращен в игру для PlayStation. Причем в PSOne-варианте

проект просуществовал достаточно долго, — вплоть до демонстрации играбельной версии на игровых выставках. Тем не менее, на определенном этапе разработки Capcom стало понятно, что столь масштабный новый проект достоин лучшей участки, чем быть выпущенным на устаревшую PSOne и, вероятно, во-многом благодаря усилиям Sony, был переработан специально под PlayStation2.



Как ни странно, но самый ожидаемый японский проект нового поколения «по эту сторону Final Fantasy X», на самом деле планировался сначала как «вариант Resident Evil» для Nintendo 64, затем был отменен и превращен в игру для PlayStation.

Сергей Овчинников

9

Новое творение Capcom вполне может сделать для PS2 то же, что Resident Evil сделал в свое время для PS. Действительно качественная, красивая и интересная игра.

Сергей Амирджанов

8

Первая высокобюджетная игра для PS2 оказалась вполне достойным творением. Спустя год на PS2 появился первый хит.

Дмитрий Эстрин

8

По-моему, первая игра на PS2, которую можно без зазрения совести назвать хорошей. Отличный дизайн, высокая динамичность, весьма увлекательно.

Борис Романов

8

Практически повторение истории с Code Veronica. Великолепный дизайн, вмеру качественный игровой процесс и ужасное управление.

33
средний балл
8,3

При этом вопреки всеобщим ожиданиям разработчики из Capcom решили сохранить в игре подлинно Resident Evil'-овское исполнение, которое предусматривало использование плоского отрендеренного заднего плана вместо полигонных трехмерных сцен. Пожалуй, это решение стало единственным, что помешало нам в результате признать **Onimushwa** одним из самых интересных проектов года. И в данном случае можно смело констатировать: Capcom удалось... нет, не изобрести новый жанр. Им удалось... изобрести его заново.

Что такое **Onimushwa**? Ответ на этот вопрос даже немножко сложнее, чем сама игра. Все проблемы связаны с тем, насколько она на него не похожа. С одной стороны, предварительно отрендеренные back-ground's, метающийся между несуществующими нарисованными стенками персонаж, масса дьявольских монстров, несложные головоломки. С другой – совершенно нетипичные для Resident'a антураж и атмосфера, большая ориентированность на Action, – оружие для контактного боя вместо пистолетов и огнеметов, отсут-

ворачивается в ту пору, когда одному из японских варлордов по имени Oda Nobunaga удалось ценой колосальных усилий и многочисленных жертв практически подчинить себе всю страну. Nobunaga только что победил в кровопролитном сражении с другим военачальником по имени Imagawa и теперь готовится к нападению сокрушающий удар по позициям богатого феодала Yoshitatsu. Если вы еще

нейший план в игре хоть и статичен, но зато меняется чуть ли не каждую секунду, подстраиваясь под новые углы камеры, которой может вздуматься, то отобразить общую панораму, то вдруг переключиться на лицо персонажа или может быть, показать его выразительные глаза. Камера не движется, но крутится и даже не «замыливается», как в непотребном Bounce, но картина мира выглядит просто-таки невероятно живой. Мас-

Игра, в основном, состоит из бесконечных схваток с красиво смоделированными и местами даже страшными демонами, каждый из которых придерживается собственной тактики боя и частенько представляет серьезную опасность для нашего героя. Правда, компьютерному AI здесь поставлено серьезное ограничение, – как правило, всерьез дерется и атакует вас лишь тот противник, с которым вы в данный момент сражаетесь, а остальные попросту стоят и вяло перебирают конечно-стами. После уничтожения противника в воздухе остается плавать ярко раскрашенный источник света (что-то вроде его души), который можно захватить внутрь своего меча, и в результате получить дополнительно немного здоровья или уси-

ДОСЬЕ

Платформа: PS2 **Жанр:** Action/Adventure
Издатель: Capcom
Разработчик: Capcom
Количество игроков: 1
Онлайн: www.capcom.com



Несмотря на то, что основу сюжета составляют реальные события, из истории феодальной Японии, Capcom и сценаристы из Flagship оторвались на славу, навернув на историческую действительность целую массу интересных подробностей.

ление моши оружия (upgrade'ы можно покупать в местах для сохранения игры). Головоломки в Onimushwa прости и незатейливы, причем в подавляющем большинстве случаев решение их изящно и не требует большого напряжения. Все по-капкомски элегантно. Единственной же проблемой игры, которую мы предвидели с самого начала, стали все те же пререндеренные фоны, из-за которых ориентироваться и тем более драться в мире Onimushwa стало довольно-таки неприятно. Правда, мы полагали, что из-за этого играть в Onimushwa вообще будет невозможно, но слава Богу, обошлось.



не устали от перечисления японских имен, я пожалуй, продолжу. Главного героя зовут Akechi Samanosuke, он прославленный воин и виртуоз владения мечом. По нелепому стечению обстоятельств, он оказывается вовлечен в этот военный конфликт и должен спасти молодую сестру Yoshitatsu. То, что начинается как эдакая средневековая спасательная «спецоперация», в результате выливается в глобальное противостояние Добра со Злом. Выясняется, что кто-то, оказывается, пользуется помощью темных сил и использует демонов и зомби в качестве бесконечного источника военной силы. И этот кто-то – сам Nobunaga, который, как выясняется из великолепного вступительного ролика – лауреата фестиваля Siggraph, превратился в демона после своей неожиданной смерти на поле боя.

История в **Onimushwa** представлена в весьма интересном ракурсе. Несмотря на то, что основу сюжета составляют реальные события, имевшие место в феодальной Японии образца 1560 года, Capcom и сценаристы из Flagship оторвались на славу, навернув на милую занудную историческую действительность целую массу интересных подробностей. Итак, действие раз-

С самого первого кадра вступительного ролика и до последнего полигона великолепных моделей персонажей, **Onimushwa** дышит невероятным, равномерным и всеохватывающим стилем. И пахнет большими деньгами. Пожалуй, перед нами первый проект на PS2, на котором особенно не экономили, напротив старались придать проекту весомый и законченный вид. Зад-

терски отрендеренные фоны местами недурственно анимированы, причем ничуть не хуже, а где-то даже и лучше, чем в признанном шедевре FFIX. Плюс ко всему, ко многим картинкам добавлены полигонные «улучшения», например, летучие мыши в пещерах, которые немедленно снимаются с насиженных мест и улетают в никуда как только вы входите в помещение.

Издательству Capcom удалось создать на редкость цельный и завораживающий с первого взгляда проект, не открывающий никаких новых высот и не хватаящий с неба звезд в оригинальности исполнения, но зато предлагающий зарекомендовавший себя игровой процесс в новом качестве. Качество во всех смыслах этого слова.

Век Парусников II

AGE OF SAIL II



Шикарная вещь — парусник. Белоснежные паруса надуты ветром, форштевень гордо рассекает волны. Ни пара, ни дыма, только свист ветра, крики чаек и плеск волн.

Капитаны в треуголках и с трубками, боцманы со свирелями, «Свистать всех наверх!»... романтика, одним словом. И вот теперь, благодаря ребятам из отечественной девелоперской компании «Акелла», мы снова можем с головою окунуться в этот волшебный мир, такой знакомый каждому и одновременно такой таинственный. К сожалению, когда делался этот номер «Страны Игр», русский вариант игры еще не был готов, поэтому данный обзор написан по английской версии (издаваемой на западе фирмой TalonSoft под названием Age of Sail 2), любезно предоставленной нам сотрудниками «Акеллы», но к моменту выхода статьи «Век Парусников 2» уже должна появиться на прилавках.

Первое, что я сделал, запустив игру, – выбрал наугад одно из массовых сражений английского и французского флотов, начал битву и... жестоко обломался. Множество кораблей куда-то плывут, гремят выстрелы, в парусах зияют разрывы, мачты рушатся, суда уходят под воду. Где я? Что я здесь делаю? Почему все происходит так, а не иначе? Короче, нахрапом не вышло. OK, внимательно изучаем Help и выбираем небольшую псевдоисторическую кампанию «A Nest of Pirates», год – 1812. Вот это совсем другое дело. Вы получаете 32-пушечный корабль под американским флагом и выходите в море с задачей захватить и потопить как можно больше британских судов.

Здесь необходимо отметить одну вещь. В AoS2 задания миссий, как правило, сводятся к бою, бою и еще раз бою! Сергей Беликов, участник группы разработчиков и один из идеологов проекта, объясняет это так: «Предполагается, что все предварительные события, такие как патруль, погоня, засада и тому подобное уже произошли». Игроку же предлагается принять участие в сражении и выиграть его, как правило – малыми силами против превосходящего неприятеля.

Да, так вот. Вышел я в море, а там – штук семь английских кораблей. Пушки, правда, есть у всех, но у меня их больше :). 3-4 прицельных залпа – и судно бесславно сдается. Здесь нужно сделать еще одно лирическое отступление. Я всегда знал это, но только теперь почувствовал по-настоящему: бортовой залп – это круто. Это ОЧЕНЬ круто. Это настолько серьезная вещь, что на ближней дистанции хватает одного раза, чтобы привести корабль противника к сдаче. Тут главное обеспечить две вещи. Первое – не подставляться самому, и второе – маневрировать так, чтобы борта стреляли по очереди. Ведь пушки заряжаются вручную, это требует кучу времени, и одним бортом успеха добиться крайне трудно.



Эти черные треугольники – зоны поражения орудий корабля. Вообще-то, они должны быть синими...

реальном времени. Это был бы настоящий ад, если бы не великолепный интерфейс, за который программистам Акеллы – отдельное большое спасибо. Время можно в любой момент остановить и спокойно отдать приказы на паузе. Впрочем, его можно и ускорить, чтобы сократить время поиска и преследования противника (если помните, во всех морских романах парусники гонялись друг за другом по много часов или даже дней). С правой стороны экрана есть список всех кораблей – и своих, и вражеских, экран умело центрируется на выбранном судне, а мини-карта показывает угол вашего обзора. Кроме того, специальная кнопка демонстрирует зоны обстрела бортовых, кормовых и носовых орудий, которые в числе прочего могут стрелять книппелями (это два ядра, скованных целью, лучшее средство против вражеских парусов).

Но продолжим разговор о тактике морского боя. Вы наверняка слышали такие слова



Красавец Agamemnon идет навстречу французам. Весь таеклаж пока на месте...

ДОСЬЕ

Платформа: PC **Жанр:** Морская стратегия
Разработчик: Акелла
Издатель: 1C/TalonSoft
Онлайн: www.akella.com
Требования: P2 300, 64 Mb RAM, 3D-ускоритель

Вот мы и подошли к управлению судами. Для начала забудьте о своем прошлом опыте игры в реал-тайм стратегии, когда юниты по команде начинали двигаться, останавливались или разворачивались на месте. По большому счету, все что вы можете в AoS2 – это давать указания рулевому. Приведу простейший пример. Всем понятно, что бывшее всего корабль может плыть в том направлении, куда дует ветер. А флот противника, который надо догнать, находится немногого в другом направлении. Что делать – двигаться прямо к нему или придерживаться ветра? А ведь еще надо не подставляться под вражеские пушки и по очереди разряжать в него борта. Вот такая непростая задачка. В

– подветренное и наветренное положение. Это, на самом деле, довольно хитрая штука. Как известно, реальные исторические парусные сражения протекали по линейной схеме – то есть, вражеские флоты выстраивались в 2 линии и начинали осаждать друг друга ядрами. (Со временем эта схема боя начала устаревать, но все равно оставалась незыблемым законом; одного английского адмирала даже повесили в Лондоне за то, что он нарушил «правило линии», хотя и выиграл при этом сражение!). И та эскадра, которой удавалось занять наветренную сторону, имела массу преимуществ в маневрировании, могла выбирать дистанцию и т.д. Подветренное положе-

Предполагается, что все предварительные события, такие как патруль, погоня, засада и тому подобное уже произошли. Игроку же предлагается принять участие в сражении и выиграть его, как правило – малыми силами против превосходящего неприятеля.



компьютером, действую грамотно, хотя и несколько вяло. Во всяком случае, они четко стараются поймать ветер и зайти в ваш корму, которая, как известно, является самым уязвимым местом парусника...

В общем, прошел я первую миссию (забегая вперед, признаюсь – и вторую, и третью, и далее по списку, и вообще, было очень трудно оторваться от игры и засесть за статью). Получил определенное количество Victory Points. В игре всего два ресурса – деньги и престиж. Первые нужны, чтобы ремонтировать

Лев Емельянов

9

Красивая, интересная и при этом чертовски оригинальная стратегия, развивающая рамки жанра. Наши наступают!

Сергей Амирджанов

7

Очень красивая и технологически выверенная игра, которой не хватает мелочей: добротного и разнообразного дизайна.

Дмитрий Эстрин

8

Игра весьма красива, чрезвычайно оригинальна и довольно однообразна. Если бы не последнее обстоятельство, оценка была бы выше.

Борис Романов

7

Добавить к словам коллег мне нечего. Игра действительно красива, но скучна.

31
средний балл
7,7



Он шел между ними, изрыгая ядра и смерть! Через несколько секунд, после бортового залпа в упор, этот французский кораблик уйдет под воду.

вать корабли, покупать новые и тренировать команду. А престиж... это такая тонкая штука... ну, например, про вас напишут в лондонских газетах. Дадут бесплатно еще корабль (а его можно продать и купить другой, помошнее). Никакого строительства или берегового менеджмента нет, и, на мой взгляд, это правильно, ведь суть игры — это сражения.

Как уже говорилось, «Age of Sail 2» охватывает период, который по праву считают расцветом парусного флота — с 1775 по 1820 годы. Еще один подвиг наших самоотверженных разработчиков — огромное количество исторических битв в самых разных уголках света (общим числом более 100). Причем их все можно играть как в строгом соответствии с реальным ходом событий, так и в стиле «а что было бы, если...». Расскажу еще одну историю. Освоившись с управлением и прочими тонкостями морского боя, я внимательно пересмотрел список доступных битв и выбрал сражение английского линейного корабля Адаметлон с пятеркой французских парусников меньшего класса. Вернее, на самом деле сражения тогда не было — французы струсили нападать на огромный корабль и ушли. А я решил попробовать — за англичан. Сначала все шло хорошо, двух лягушатников я потопил, а потом красавцу линкору снесли среднюю мачту, скорость и маневренность дико упали, и в итоге бой был проигран. Вот такие дела...

В общем, мне лично было интереснее проходить кампанию, когда ты постепенно привыкаешь к своему кораблю, ремонтируешь его, тренируешь команду и малыми силами выносишь превосходящего противника. Но любители морской истории (а таких, поверьте, немало) отдадут предпочтение за возможность переплыть по-своему Трафальгар или битву при Мадагаскаре. Эта особенность поднимает Век Парусников 2 над жанром RTS и

В отличие от другого славного творения Акеллы — «Корсаров», — пираты не будут играть сколько-нибудь значимой роли в «Век Парусников 2». По крайней мере, в той ее части, которая основана на реальных событиях.



Нас мало, но мы в тельняшках! Вскоре эти два кораблика утопят весь флот, закрывший горизонт.



Люблю, когда обо мне пишут в газетах. Особенно в лондонских.

ставит его в один ряд с серьезными воргеймами. К сожалению, авторам пришлось отказаться от идеи встроенной в игру энциклопедии — не позволили жесткие сроки разработки. Всего игра содержит три исторические кампании: Война Англии с Францией, Американская война за независимость и Русско-турецкая война (эта войдет только в отечественную версию, в английской ее не будет).

И последняя историческая справка: в отличие от другого славного творения Акеллы — «Корсаров», пираты не будут играть сколько-нибудь значимой роли в «Век Парусников 2». По крайней мере, в той ее части, которая основана на реальных событиях. Ибо, по словам авторов, пираты никогда не были реальными соперниками королевским флотом в серьезных войнах.

Пора поговорить о программной основе «Век Парусников 2» — знаменитом движке Storm, на котором, между прочим, были сделаны и «Корсары». Что ж, engine быстрый, красивый и не очень требовательный к железу. Единственная проблема — не очень хорошая совместимость с видеокартами серии Voodoo 3 (но это лишь по словам разработчиков; моей единственной проблемой был черный, а не синий цвет, которым выделялись зоны поражения корабельных орудий). Управление камерой удобно и функционально, вы можете приблизиться настолько, что с легкостью пересчитаете все дырки в парусах, а можете улететь в заоблачную даль, когда корабли становятся далекими точками (впрочем, своих от чужих всегда можно отличить по оттенку парусов). Впечатление усиливается прекрасной атмосферной озвучкой — веем ветра, плеском волн, грохотом пушек, звоном склянок и великолепной боевой музыкой. Графика... сказочная (имейте в виду, по умолчанию игра выставляет разрешение 1024 x 768). Если вам попадутся паруса — в них появятся зияющие дыры. Если снесли мачту — она картинно рухнет. Вся эта красо-

зато разбиться об риф или сесть на мель — пожалуйста. Движок поддерживает многоязыковый режим, столь важный для жирных зарубежных геймеров, обладающих хорошим и дешевым Интернетом. И здесь тоже все на уровне мировых стандартов — до 32 игроков смогут сойтись на бескрайних морских просторах и испытать свое искусство кораблевождения.

В зарубежных изданиях существует высший балл оценки игр — «MUST HAVE!». На всякий случай сообщаю, что в вольном переводе с буржуинского сие означает «ИГРАТЬ ВСЕМ!». Так вот, «Век Парусников 2» — это абсолютный Must Have для любого человека, претендующего на то, чтобы носить гордое звание геймера. И дело даже не в том, что в одном флаконе мы получаем и реал-тайм стратегию, и флигированную тактику, и исторический воргейм, и приключенческую кампанию. Дело в том, что эта игра — абсолютно новый и уникальный игровой опыт, это, пардон за громкие слова, новое слово в игроиндустрии. А посему рекомендуется безоговорочно всем, независимо от возраста и жанровых предпочтений. А я откладываясь — нужно еще разобраться с флотом канадцев, которые что-то совсем обнаглели...

P.S. В настоящий момент в головах разработчиков бродит идея сделать игру о морских сражениях последующих истори-

«Age of Sail 2» охватывает период, который по праву считают расцветом парусного флота — с 1775 по 1820 годы. Еще один подвиг наших самоотверженных разработчиков — огромное количество исторических битв в самых разных уголках света, общим числом более 100.



Битва при Мадагаскаре. Обратите внимание на состояние парусов.

та выражается в скользких цифрах повреждений корпуса и оснастки и численности команды и немедленно отражается на скорости и управляемости корабля. Вообще, физика в игре выше всяких похвал. Единственное упрощение, на которое пошли авторы, — корабли не могут утонуть от столкновения друг с другом.

ческих периодов — условно говоря, о «Веке Пара». Я думаю, любой из наших соотечественников не против заново переплыть Цусимское сражение или битву Варяга с японским флотом. Будем надеяться, что ребятам повезет с издателем, и мы увидим еще немало «морских игр» от Акеллы. ●



Что нужно крутому юзеру?

Крутой компьютер!

И выход в интернет...



TCM “Extreme GTx”

**Домашний
компьютер**

на базе оригинального процессора Intel® Pentium® III
с тактовой частотой 800МГц - лучший выбор для работы в интернет и игр.

Путь к новым возможностям Internet



МУЛЬТИМЕДИЙНЫЕ КОМПЬЮТЕРЫ
TCM на базе оригинального процессора
Intel® Pentium®III в штучной упаковке.

Компьютер TCM “Extreme GTx” - предназначен для решения задач, требующих значительных вычислительных ресурсов. Он сочетает в себе высокий уровень производительности и лучшие технологические достижения компьютерной индустрии. ПК TCM “Extreme GTx” обладает широкими возможностями для работы со средствами мультимедиа, разнообразной творческой деятельности, разработки богатых по содержанию Web-узлов, а также может использоваться в роли высококлассной игровой станции. Компьютеры TCM “Extreme GTx” проходят обязательный многоступенчатый контроль качества на всех этапах производства в соответствии с международными стандартами. Все компьютеры удовлетворяют требованиям стандарта безопасности, а также гигиеническим нормам.

Бесплатная

гарантия 2 года
доставка по Москве
техническая поддержка

НАШИ МАГАЗИНЫ:

м. “Динамо”, ул. 8 Марта, д.10 (095) 723-81-30

м. “Красносельская”, ул. Русаковская, д.2/1 (095) 264-12-34 264-13-33

м. “Каховская”, Симферопольский б-р, д.20а (095) 310-61-00

м. “Сокол”, ул. Новопесчаная, д. 11 (095) 157-53-92 157-42-83

м. “ВДНХ”, ВВЦ, пав.№14 “Вычислительная техника”, (095) 974-63-37

м. “ВДНХ”, ВВЦ, пав.№18 “Электротехника”, (095) 974-60-10

м. “Савеловская” ВКЦ “Савеловский” павильон D-20, D-38 (095) 784-64-85

м. “Полежаевская” Хорошевское ш., д. 72, корп.1 (095) 941-01-76, 940-23-22

м. “Дмитровская” ул. Башиловская, д. 29/27, (095) 257-82-68

Предприятиям и организациям: (095) 723-81-26 e-mail: corp@techmarket.ru

Дилерам: (095) 214-20-17 e-mail: opt@techmarket.ru

Сервис центр: 1-я ул. 8 Марта, д.3 (095) 214-31-62 e-mail:service@techmarket.ru

WEB - сайт: www.techmarket.ru прайс-лист на все оборудование

E-mail: office@techmarket.ru

Игровой компьютерный клуб “Техмаркет”

ст. м. “Дмитровская”, ул. Башиловская, д.29 (095)257-82-68

45 компьютеров! 24 часа в сутки Вас ждут самые современные сетевые игры!

Желаете сэкономить время?

www.5000.ru

**Посетите наш Интернет-магазин.
Здесь Вы можете сделать заказ,
который Вам бесплатно доставят
в офис или домой.**

ФИЛИАЛ:

Великий Новгород “Техмаркет Новгород” ул. Новолучанская, д.10
(816-22)-7-43-98, (816-2)-13-73-73, (816-2)-13-77-00

НАШИ ДИЛЕРЫ:

Ярославль “Скан” (0852) 30-2514,22-5711 г. Ярославль, ул. Первомайская, д. 7а

Уфа ”Форте-ВД” (3472) 37-9606 г. Уфа, Проспект Октября 56

Иркутск ”Атон” (3952) 51-0545, 51-1745 г. Иркутск ул. Лермонтова, 130, корп. 2 офис 310

Челябинск Компьютерный салон “Альп” (3512) 66-5062 г. Челябинск, Проспект Ленина 35

Казань ”Logis Systems” (8432) 64-1072, 64-1082, 64-1092 г. Казань, Б. Красная д. 34

Красноярск ”Индекс” (3912) 27-9887, 65-0372 г. Красноярск, ул. Парижской Коммуны 33, 4 эт., К.424

Ярославль Компьютерный салон ”XXI век” (0852) 30-8888, 30-4677 г. Ярославль, ул. Советская 7а

Владивосток ”Ака-Компьютерс” (1232) 30-0219, 22-9924 г. Владивосток, ул. Светланская 85

Казань ”Мэлт” (8432) 64-2830, 38-4052 г. Казань, Кремлевская 18

Якутск ”Сибирская компания системной интеграции” (4112) 24-1164 г. Якутск, ул. Октябрьская 26/1-56

Липецк ”Роскомпьютер” (0742) 24-55-21, 24-66-35 г. Липецк, Площадь Плеханова д.1

Южно-Сахалинск ”Орбита” (4242) 42-58-11 г. Южно-Сахалинск, ул. Емельянова, д 34а

Екатеринбург ”Мегабор” (3432) 22-70-51, 22-46-44 г. Екатеринбург, ул. Степана Разина, 109а, оф.732

Красноярск ”Синтез-Н” (3912) 55-56-07, 55-75-65 г. Красноярск ул. Взлетная 38

Барнаул ”Мэйпл” (3852) 36-4575 г.Барнаул Ул, молодежная 3,оф.9

Ростов-на-Дону НПП ”ГеРо” (8632) 90-7200, -01, -02, -03, 66-5256 г.Ростов-на-Дону, ул.Пушкинская 70, оф.107

Екатеринбург Компания АСП (3432) 706-705 г.Екатеринбург, ул.Луначарского 36

Омск Сибирский медведь-компьютер (3812) 30-1210, 30-6693 г.Омск, ул.Ленина 48

Логотипы Intel и Pentium являются зарегистрированными товарными знаками компании Intel Corporation

FIGHTING VIPERS

Олег Кафаров

Если вы уже давно являетесь покорным фанатом Sega, то, возможно, помните первую часть Fighting Vipers. Выпустив ее в свет, Sega на некоторое время позабыла о ней.

Но после того успеха, которым пользовалась Virtua Fighter 3, отважные разработчики из всемирно известной AM2 решили оживить старый проект под названием Fighting Vipers и выпустить его продолжение. Так в самом начале 1998 года в японских залах игровых автоматов появилась вторая часть Fighting Vipers. Что было дальше и как развивалась судьба этого изначально странного детища AM2 – читайте ниже. Сейчас прошло ровно три года с появления проекта Fighting Vipers 2 на автомате под названием Sega Model 3. Игра в свое время удалось привлечь к себе внимание японской аудитории, но, к сожалению, как это часто бывает, совсем не надолго. Через некоторое время про нее просто-напросто забыли. Многие из вас, вероятно, решив прочитать эту статью, надеются, что AM2 решила нео-

жиданно преподнести нам приятный сюрприз, и вам не терпится узнать все подробности доселе покрытого пеленой тайны проекта. На самом же деле версия Fighting Vipers 2 на Dreamcast – не более чем клон, просроченный на целых три года. Успех, которым в течение всего лишь очень короткого времени пользовался данный продукт в феврале 1998-го, не оставил сомнений в том, что Sega, безусловно, решит переложить новомодный проект на тогда еще новый Dreamcast. Но слишком уж долго она решалась это сделать, а AM2 решила особо себя не утруждать и не внесла в клон каких-либо значимых изменений. В версии для Dreamcast присутствуют лишь несколько новых персонажей, которые, как и старые, способны запросить сразу игрока наповал.

Давайте же для начала посмотрим, что заставило команду разработчиков из AM2 создать Fighting Vipers 2. Всем вам, безусловно, известен популярный файтинг под названием Virtua Fighter. Так вот, у многих складывается впечатление, что Fighting Vipers 2 – тот проект, в котором ребята из AM2 решили дать ход своим самым смелым и в то же время самым предовальным идеям, которые приходили им в голову при создании Virtua Fighter и которые они постеснялись



реализовать в прошлом проекте. Что из этого получилось – судите сами.

Итак, теперь обо всем по порядку. Первое впечатление, которое появляется у геймера о любой игре, – впечатление о графике. А с этим у Fighting Vipers 2, к сожалению, проблемы. Дело в том, что с точки зрения графического исполнения проекту не удалось совершить революции даже в далеком феврале 1998-го, а теперь уж подавно графика никого не привлекает, скорее наборот – оттолкнет. Модели персонажей, мягко говоря, шокирующие. Совершенно безумный дизайн вкупе с далеко не совершенной анимацией способен очень сильно подпортировать первое впечатление. Ни один из одннадцати персонажей не выполнен профессионально, все они очень нереальны, чересчур наворочены. Герои проекта однотипны и выглядят чисто по-японски, поэтому могут не притиснуть по вкусу американской и европейской публике. Например, очень странно выглядит двенадцатилетняя девочка по имени Эми с огромным плоским медведем на спине, еще более странно смотрятся рокер с гитарой, тинейджер с велосипедом или скейтбордом за спиной. Движения всех персонажей скованы, их возможности ограничены. Управляются они, как и персонажи в Virtua Fighter, всего лишь тремя кнопками джойстика. К нашему большому сожалению, нет никаких умопомрачительных ударов, как, например, в Tekken или да-



Олег Кафаров

8

Почти гениальная игра, которой не достает до этой самой гениальности малого: продуманного и грамотного игрового процесса. И чуть больше стиля.

Сергей Амирджанов

7

Экстраординарный сериал Fighting Vipers "от создателей Virtua Fighter" всегда воспринимался неоднозначно. Не факт, что игра понравится многим.

Дмитрий Эстрин

7

Достойное продолжение самой неоднозначной серии файтингов. Игра, которую прекрасно характеризуют два слова: "на любителя".

Борис Романов

7

Халтура, конечно, но веселая. Было бы в ней побольше фигуристых героинь, ее ценность была бы чуть выше (но ненамного).

29
средний балл
7,3

же Mortal Kombat. А ведь, согласитесь, именно эти экзотические удары, сопровождаемые потрясающим графическим спецэффектом, и способны придать любому файтингу именно тот самый некий шарм, отличающий его от многочисленных аналогов. Тени, которые отбрасывают персонажи, способны сразить игрока наповал — настолько они ужасны (честно говоря, лучше бы их вовсе не было).

Аrenы сражений. Ну что вам сказать? Если другие разработчики, особенно в последнее время, стараются сделать их большими и интерактивными, наполненными жизнью, то AM2 решила всем назло сделать все наоборот. Создается впечатление, что создатели решили пойти напереворот абсолютно всем правилам. Arenы в **Fighting Vipers 2** очень маленькие, огорожены от окружающего мира забором, стеклянной стеной или другим заграждением. К сожалению, если вам удалось самим увидеть версию данного проекта на игровом автомате, то вы сразу заметите тот факт, что в версии для Dreamcast графика стала заметно хуже, особенно на заднем плане. Бэкграунд арен, видно, создавался впопыхах, и никто не стал уделять ей особое внимание. А зря! Этих самых арен, кстати, насчитывается двенадцать штук, но все они отличаются удивительно плоской, лишенной практически всех деталей почти двухмерной графикой. Хотя из-за довольно примитивной графики время загрузки очередного уровня минимально. Но этот факт уже никого в нашем случае порадовать не сможет. Стоит отметить, что сама скорость **Fighting Vipers 2** не менее 60 кадров в секунду, что совсем неплохо для подобного продукта. Разочаровывает и тот факт, что практически отсутствуют какие-либо спецэффекты. Лишь в случае победы ваш персонаж способен выполнить такой удар, от которого противник пробьет, наконец,

ДОСЬЕ

Платформа: Dreamcast
Жанр: Fighting
Издатель: Sega/CRI
Разработчик: AM2 of CRI
Онлайн: www.sega-rd2.com



ненавистное заграждение и улетит на задний план. Управление на самом деле очень простое, его можно освоить всего лишь минут за пятнадцать, а если играть на среднем уровне сложности, то пройти **Fighting Vipers 2** до победного конца можно среднестатистическому геймеру не более чем за сорок минут. Настолько одинаковы в бою все персонажи. Безусловно, далеко не последнюю роль в этом сыграл удивительно ненаходчивый AI. Реальную конкуренцию на вашем пути может составить лишь финальный персонаж по имени Great B.M. Его вы победите не с первой, а, скорее всего, с третьей попытки.

Несколько слов о звуковом оформлении проекта. Музыка в **Fighting Vipers 2**, точно некая смесь звуков во время боя,

действует на нервы и способна вывести из себя даже самого спокойного человека. Словарный запас каждого из персонажей состоит максимум из двух реплик, которые он выкрикивает при очередном ударе.

Говоря о файтинге, нельзя не сказать о тех возможностях ведения боя, которые в нем присутствуют. Так вот, в **Fighting Vipers 2** их насчитывается целых шесть штук. В Arcade Mode, как вы сами можете догадаться, вам предстоит поочередно сразиться со всеми одиннадцатью персонажами, но перед этим очень советую воспользоваться возможностью тренировки, которая сможет оказать неоценимую помощь начинающему игроку. Многих геймеров может заинтриговать присутствующий Team Play. На самом же деле это вовсе не возможность вести бой одновременно несколькими персонажами и сражаться против трех или четырех противников одновременно. В Team Play вам предлагается создать себе команду из любого количества персонажей, в результате чего, в случае гибели одного из героев, на его место встает следующий. Вот и все. Радует то, что самым последним пунктом меню является Internet Play. С его помощью можно сражаться не против далеко не умного AI, а против другого реального человека по сети. Это является, пожалуй, одним из главных достоинств продукта.

С моей точки зрения, этот проект рассчитан исключительно на поклонников продукции сеговского подразделения AM2. Лишь они смогут по достоинству оценить все качества его нового творения. Лишь одни они смогут понять полет фантазии создателей **Fighting Vipers 2**. Нам же, привыкшим к более «приземленным» файтингам, ничего не

Интернет-магазин с доставкой на дом

Заказ по интернету:

<http://www.e-shop.ru>
e-mail: sales@e-shop.ru

Доставка по Москве
и Санкт-Петербургу \$3,
по Московской области \$5–\$9
Представительство в Санкт-Петербурге:
eshop@litepro.spb.ru

e~shop
<http://www.e-shop.ru>

(095) 258-8627
(095) 928-6089
(095) 928-0360
(812) 311-8312



\$2499.99

AIBO Entertainment Robot

Только 8 Марта

на все заказы, поступившие от прекрасной половины человечества предоставляется СКИДКА 8%

	\$229.99		\$45.99		\$109.99		\$41.99
	\$19.99		\$69.99		\$65.99		\$59.99
	\$99.99		\$29.99		\$89.99		\$79.99
	\$159.99		\$57.59		\$47.99		\$24.29
	\$42.99		\$9.99		\$9.99		\$9.99

Заказы по телефону можно сделать с 10.00 до 19.00 без выходных

Заказы по интернету — круглосуточно

ОТВЕРЖЕННЫЕ: ТАЙНА ТЕМНОЙ РАСЫ

Максим Заяц

По сравнению с уже привычными сериалами «Вавилон 5», «Сиквест» и «Лекс», «Звездный путь» приживался на российских просторах куда тяжелее и медленнее. Первый показ сериала на «СТС» начался совсем недавно — до этого же многие судили о культовой космической эпопее по нескольким переведенным на русский язык книгам и видеофильмам.

Не стоит и говорить о том, что до массовой популярности в России сериалу еще весьма и весьма далеко. Однако это дело наживное — на Западе количество фанатов «Звездного пути» исчисляется миллионами, и нам этой участи не избежать. Совсем другое дело — игры... Создатели практически любого фантастического сериала (за исключением разве что злосчастного «Вавилона 5», брошенного Sierra на произвол судьбы) считают своим долгом порадовать поклонников выходом некоего игрового продукта, и «Звездный путь» не стал исключением из правила. Количеству игр, базирующихся на этой вселенной, может позавидовать любой из конкурентов... и почти все эти игры преследует некий

злой рок, придающий неплохим, в общем-то, идеям такое воплощение, что игровой прессе остается только растерянно разводить руками и публиковать разгромные обзоры. Однако рано или поздно на игровом рынке все-таки должен был появиться действительно удачный проект. Лучше поздно, чем никогда... Очередной action/adventure от Collective Studios получил название Deep Space Nine: The Fallen. В России эта игра издается компаниями Snowball и 1С под именем «Отверженные: Тайна темной расы»...

Благодаря решительным действиям отрядов Сопротивления, спустя пятьдесят лет после начала кардассианской оккупации Баджор, наконец-то,

стал свободной планетой. Для того чтобы быстрее вернуть жизнь в нормальное русло, Временное Правительство было вынуждено обратиться за помощью к Федерации. Некогда принадлежавшая Кардассии космическая станция «Тэрек Нор» была переименована в «Дальний Космос 9» и стала одним из пограничных форпостов галактического союза. Благодаря открытию уникальной космической аномалии — пространственно-временного Портала, соединяющего два квадранта галактики, «Дальний Космос 9» быстро превратился в

ДОСЬЕ

Платформа: PC **Жанр:** action/adventure **Издатель:** Snowball / 1C

Разработчик: The Collective Studios

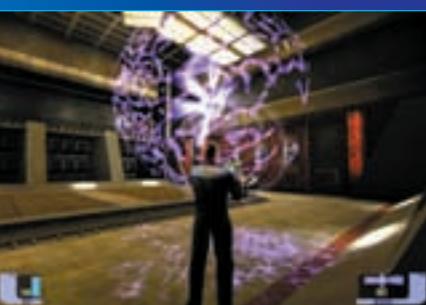
Локализация: Snowball Interactive

Компьютер: мин. PII 266, 64 Мб RAM, 4Мб 3D-accel.; рек. PII 400, 128 Мб RAM, 8 Мб 3D-accelerator

Интернет: <http://www.snowball.ru/ot/>



один из самых оживленных торговых центров. Это не могло не привлечь к нему внимание Доминиона. Цивилизации, входящие в состав этого воинственного союза, получили надежду расширить свои территории за счет планет, находящихся по другую сторону Портала. В результате, помимо дипломатического и торгового центра, станция «Дальний Космос 9» стала мощной военной базой, готовой в случае необходимости выступить против флота Доминиона.



Баджорская религия гласит, что Портал является Небесным Храмом Пророков — древней могущественной расы, некогда изгнавшей из этой галактики жестоких и беспощадных Призраков. Однако в легендах также говорится о том, что однажды Призраки могут вернуться... Для этого им нужна помощь человека, собравшего воедино три потерянных артефакта, три Кровавых Сфера Призраков. Артефакты эти считались давно утерянными, но в руках нашедшего их оказалась бы ни с чем не сравнимая сила, противостоять которой не сможет никто. Благими намерениями вымощена дорога в ад... Во время раскопок

Максим Заяц

8

Компания Snowball Interactive, вне сомнения, сделала правильный выбор, локализовав именно эту игру.

Сергей Амирджанов

7

Первое достойное игровое переложение популярнейшей Вселенной Star Trek оказалось слишком сложным для прохождения, чтобы доставлять ту массу удовольствия.

Дмитрий Эстрин

7

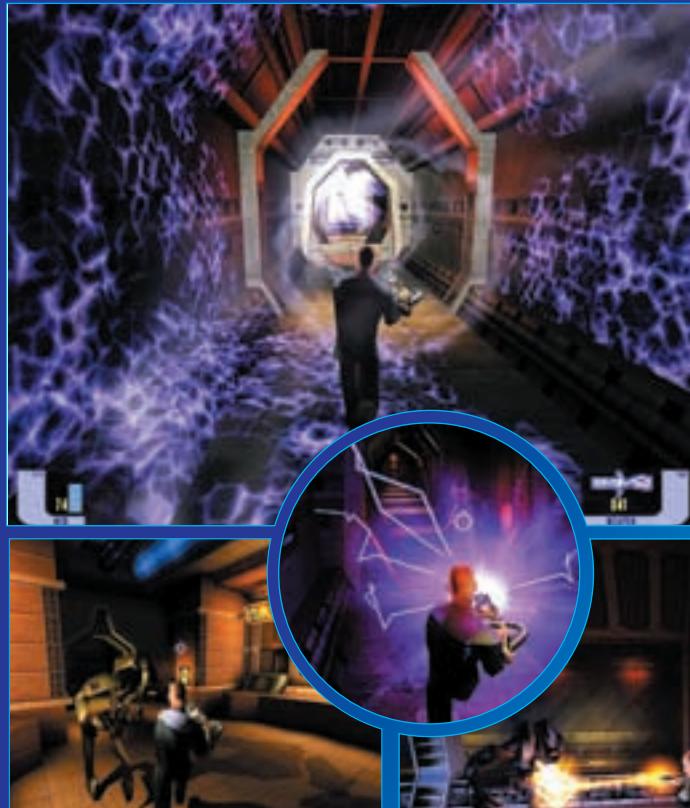
Фанаты Star Trek будут в восторге от блестящей локализации Snowball Interactive. Сама по себе игра весьма глубока и чересчур сложна.

Борис Романов

7

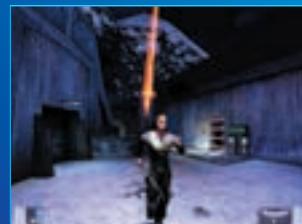
Эта игра ценна хотя бы тем, что вместе с ней на русский рынок пришел Star Trek. Может теперь переведем на русский Sakura Wars?

29
средний балл
7,3



на пятой луне Баджора, Джерардо, один из лидеров Сопротивления – Обанэк Кейлин – обнаружил древние письмена, в которых говорилось о культе Отверженных. С незапамятных времен его последователи поклонялись Призракам как единственным Пророкам и искали Кровавые Сфера для того чтобы вернуть своим божествам былую силу и власть. Старая вера умерла еще во времена Оккупации, и Обанэк сумел убедить себя в том, что древний культ является единственной религией, способной спасти народ Баджора. Вместе с небольшой группой единомышленников он сумел возродить религию Отверженных и приступил к поиску Кровавых Сфер, одна из которых к тому времени была спрятана кардассианцами на станции «Дальний Космос 9»...

Если говорить о жанре игры, «Отверженные» представляют собой action с сильным уклоном в сторону adventure. В самом начале нам предлагается сделать выбор между



большое достоинство и самый большой недостаток.

В плане графического оформления «Отверженные» заслуживают «четверки» с большим и жирным плюсом. Нарекание вызывает разве что анимация персонажей – все остальное, благодаря наработанной технологии движка Unreal Tournament, выглядит весьма и весьма достойно. То же самое касается и озвучки – отличные эффекты, великолепно подобранные голоса актеров. И самое главное – все это на русском языке, все, начиная от переговоров членов экипажа и записей в личном дневнике Киры Нерис и заканчивая табличками на стенах в трениро-



Бенджамин Цико – командующий станцией «Дальний Космос 9», капитан корабля «Дерзкий». Уроженец Земли, он является образцовым командиром, решительным и очень ответственным.



Кира Нерис – майор, первый помощник капитана. Уроженка Баджора, во времена кардассианской оккупации она была активным членом движения Сопротивления и близким другом Обанека Кейлин.



Ворф – военный советник станции «Дальний Космос 9», уроженец Klingon. Несмотря на занимаемый им пост, Ворф ненавидит насилие – и тех кто его порождает.

одним из трех главных персонажей, и выбор этот определяет всю дальнейшую тактику, вооружение, а главное – набор миссий. Фактически в «Отверженных» имеется три кампании, довольно тесно переплетающихся друг с другом. Именно поэтому игру интересно пройти три раза – по одному за каждого из персонажей, которые, помогая друг другу в одной и той же миссии, получают принципиально разные зада-

ния и добиваются их выполнения совершенно разными путями. К примеру, для того чтобы проникнуть на территорию вражеской лаборатории, Кира Нерис приходится делать пластическую операцию, превращающую ее в типичную уроженку Кардассии, и действовать под прикрытием своего нового образа. Командору Ворфу достается типично силовой вариант проникновения на вражескую территорию, в то время

вочном комплексе. Компания Snowball Interactive, вне сомнения, сделала правильный выбор, локализовав именно эту игру – сложный, динамичный, а главное – уникально удачный action/adventure, базирующийся на культовой вселенной Star Trek. Похоже, с появлением на прилавках магазинов «Отверженных» число поклонников сериала «Звездный путь» должно резко возрасти. :)

как в кампании капитана Цико эта миссия вообще не значится. Несмотря на впечатляющий (более десяти разновидностей) выбор оружия и более чем полную коллекцию противников, начиная от гуманоидных кардассианцев и заканчивая биомеханической расой гридней, игровой процесс менее всего напоминает классическое «убей их всех». Убить всех легко... куда сложнее понять, зачем это нужно делать и чем это грозит потом. Ситуация «как обойти этого стражника, получить инженерный чип первого уровня доступа и прорваться в машинный отсек??» является весьма и весьма типичным препятствием на пути прохождения каждой миссии. По сложности и запутанности головоломок игра ничуть не уступает самому сложному квесту – и это одновременно ее самое

**В ПРОДАЖЕ
С 20 ЯНВАРЯ**

MC МОБИЛЬНЫЕ КОМПЬЮТЕРЫ
nokia 9210
HANDSPRING Visor Prism
Bluetooth
HP Jornada 720
Casio Pocket Viewer

**ЧИТАЙТЕ
В НОМЕРЕ**

Обзор новейшего
клавиатурного
КПК HP Jornada 720

Тестирование
цветного Visor Prism
и первый взгляд
на GSM-модуль
от Handspring.

Casio Pocket Viewer.

Nokia 9210
и прочие коммуникаторы.

Цифровая камера
для Casio Cassiopeia.

А также новости, гаджеты, обзор сайтов и последняя финансовая информация.

MC МОБИЛЬНЫЕ КОМПЬЮТЕРЫ

Дмитрий ЭСТРИН

America — это псевдоисторическая стратегия в реальном времени про Америку от немецкого издательства Data Becker. Сразу возникает великое множество вопросов. Почему про Америку? Почему стратегия в реальном времени? Почему псевдоисторическая? Причем тут, в конце концов, немецкое издательство?

Последнее, кстати говоря, больше всего возмущает наших коллег-американцев. Дескать, игру про Америку должны делать именно граждане США. Нам остается только злорадно потирать руки, вспоминая, например, тот же Red Alert. Тем более, что плоды работы немецких парубков отличаются от творчества Westwood далеко не в лучшую сторону.

Давно известно, что игры можно делать, о чем угодно. В этом отношении весьма показательны real-time стратегии. Сколько было хулигов войн, грандиозных битв и сражений! Каждый военный конфликт — потенциальный повод для разработки RTS. А ведь есть еще будущее — воистину бесконечный тематический источник. Также не стоит забывать и фэнтези... В общем, RTS можно сделать, о

AMERICA



Погодные эффекты представляют собой исключительно жалкое зрелище...



индийцы, ковбои и кавалеристы правительственные войска США. Ребята из Data Becker в своей игре предоставили нам возможность выбрать одну из четырех... гм, сторон. Мож-

ДОСЬЕ

Платформа: PC **Жанр:** real-time стратегия
Издатель: Data Becker **Разработчик:** Data Becker
Интернет: <http://www.america-game.com>
Требования к компьютеру: Pentium 266, 64 MB RAM, Win'95/98/2000

чем угодно, не факт, правда, что при этом игра будет оригинальна. Студия Data Becker сделала как раз такую абсолютно неоригинальную стратегию, единственной отличительной чертой которой является американская тематика. Если она способна вас привлечь, не исключено, что America придется по вкусу. Что ж, а теперь начнем ругаться...

Итак, XIX век, Дикий Запад, бесконечные прерии, по которым друг за дружкой носятся



Дмитрий Эстрин

6 | Интересная по концепции и исполнению стратегия, серьезно подпорченная несовершенным графическим исполнением и скучными миссиями.

Сергей Амирджанов

6 | Интересная по концепции и исполнению стратегия, серьезно подпорченная несовершенным графическим исполнением и скучными миссиями.

Максим Заяц

6 | Еще один клон в бесконечной череде ему подобных... не самый лучший, стоит добавить.

Борис Романов

6 | Что это за игра я так и не понял. Sorry.

24
средний балл
6,0



Вряд ли ребята из Data Becker планировали привлечь игрока разведением коров. Хотя кто знает...



рые существуют отдельно от людей. Действительно, нечто новое. Все равно скучно до безумия. Вторичность вместе с безумно высоким уровнем сложности раздражает, бесит и заставляет сделать вполне однозначные выводы.

Разработчики и сами, очевидно, обращали внимание на то, что в игре у них что-то не так. Попытка разнообразить миссии оригинальными заданиями, в принципе, удалась, но America, в целом, от этого лучше не стала. Таким образом, едва ли не единственным достоинством игры оказывается сравнительно экзотическая возможность участия в битвах индейцев и ковбоев. Все остальное – на уровне посредственно и ниже.

Графически *America* более всего напоминает *Age of Empires 2*. По крайней мере, здания, юниты и их анимация. Однако выглядят все безжизненно, серо и сырь. Пейзажи откровенно убоги –



но играть за индейцев, США, бандитов и мексиканцев. Никак не могу похвастаться идеальным знанием американской истории, но могу с некоторой долей вероятности предположить, что ребята из Германии в самой игре что-то уж слишком намудрили... По крайней мере, исторической стратегией игру не назовешь. Но это все ерунда. Главное, в конце концов, игровой процесс!

Мне почему-то совершенно неожиданно вспомнилось нелепое порождение недозврежшей девелоперской мысли под жутким названием *Krush, Kill and Destroy*. Довольно-таки гнусный и остеочертевший во всех отношениях gameplay на поверхку оказался ненормально сложным. AI беспыдно читает, либо с самого начала оказывается в более выгодных условиях. Возможно, я не стратегический гений, но, если мне пять раз приходится проходить вторую (!) миссию, это может означать только одно – нам приходится иметь дело с неправильной игрой. Ограничение в 100 юнитов должно многое объяснить... Кроме всего прочего в *America* нет абсолютно ничего нового. Ресурсы, строительство, оборона, атака... Впрочем, нет, вру, есть лошади, кото-

даже пустыня не может выглядеть так однообразно, как выглядят в *America* прерии. Спецэффектов, в общем, хватает, но опять-таки ничего оригинального. То ли дизайнеры схалтурили, то ли художники себе задачу упростили.

Конечно же, до уровня *Age of Empires II* игра явно не дотягивает. И даже, если бы дотягивала, оценки были бы отнюдь не высоки. *America* заставляет вспомнить время, когда так популярно было слово «клон». Это – действительно клон, причем отнюдь не самого высокого качества. В общем, если вы никогда не видели стратегий в реальном времени или, допустим, питаете исключительно нежные чувства к вестернам, то *America* сможет вас на какое-то время развлечь. Все остальные будут чрезвычайно недовольны – гарантирую.

ПОЛИГОН
ИГРОВЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ КЛУБЫ

КЛУБ
ПОЛИГОН-6 В МАРЬИНО



ЛУГОВОЙ ПРОЕЗД 12, к.1
тел. 346-7801

ПОЛИГОН-1 м. "Студенческая" ул. Студенческая, 30 тел. 249-6530

ПОЛИГОН-2 м. "Медведково" ул. Молодежная, 3 тел. 930-2240

ПОЛИГОН-3 м. "Соколенская" б-р. Яна Рейна, 19 тел. 483-6244

ПОЛИГОН-4 м. "Первомайская" ул. 7-я Парковая, 15, к 2 тел. 154-0560

ПОЛИГОН-5 м. "Щелковская" ул. Маршала Василевского, 17 тел. 193-3858

ПОЛИГОН-6 м. "Марьино" Луговой пр. 12, к.1 тел. 346-7801

ПОЛИГОН-7 м. "Уральская" ул. Козыревская, 56 ЕКАТЕРИНБУРГ

ПОЛИГОН-8 м. "ТЦ 1905 г." ул. 8 марта, 19 ЕКАТЕРИНБУРГ

ПОЛИГОН-9 ул. Мира, 38А ЕКАТЕРИНБУРГ

ПОЛИГОН-10 ул. Республики, 53, 2-й этаж ТЮМЕНЬ

ПОЛИГОН-11 ул. Сибирская, 30 ПЕРМЬ

Приходи в ПОЛИГОН
Заходи в интернет



Найди меня!

ИГРОВЫЕ КЛУБЫ
ПОЛИГОН

www.poligon.ru

ИГРЫ
www.agama.com

ИГРЫ
www.bonza.com

АХТУНГ! НАЗРЕВАЕТ ПЕРВЫЙ,
ОТКРЫТЫЙ ВСЕЖЕНСКИЙ
ЧЕМПИОНАТ ПО
UNREAL TOURNAMENT.
МЕСТО ПРОВЕДЕНИЯ - ПОЛИГОН.
ИНФОРМАЦИЯ И РЕГИСТРАЦИЯ НА:
WWW.EGAMEZ.RU.

АТАКЖЕ ПИШИ НА Ё-МЫЛО:
HSHEPPARD@AGAMA.COM
INFIDEL@POLIGON.RU



www.poligon.ru

АГЕНТ: ОСОБОЕ ЗАДАНИЕ

Начнем, как положено, то бишь, с сюжета. Представьте себе, маленький и тихий приморский городок Нервономорск, который попадает под отточенную косу преступности, насилия и беспредела. Город накрыла волна теневого бизнеса, бороться с которой стало просто невыноси-

мо. Убийства среди бела дня, продажа наркотиков чуть ли не в детских садах, естественно, процветают нелегальный игровой бизнес и уличная проституция. «Мораль тут больше не живет» — одним словом. А тут еще и криминальный авторитет этого самого города, некий Гагарин П.Б., пропадает при не известных никому обстоятель-

ствах. Что делать? Спецслужбы приходят к единственному и правильному решению: послать в провинцию специального агента Константина Громова для расследования этого весьма странного происшествия...

Уже в пути «на курорт» Костя начинает задумываться над вверенным ему заданием. Привычно покуривая и бесцеремонно туша бычки о диван, он озаряется все новыми и новыми идеями.

«Уж больно неравнодушен мой шеф к происшедшему обстоятельству с исчезновением криминального авторитета, — подумал агент. — Видно, босс имеет

свой весьма большой интерес в поимке вора». «В любом случае деваться некуда, приказ есть приказ. Тем более что работать мне придется не одному, а со связанным — Зрянекаждым Семеном. Пора поставить в этом точку», — с привычным и зловещим спокойствием думает Громов.

ГЕРОЙ

Итак, игра начинается... Могучий дядя Костя, в детстве вскормленный на бабушкиной кашке, имеет непомерно «крупное» телосложение и лицо, явно превосходящее по ширине его пятую точку. Физические особенности супермена существенно дополняют его высо-



Алексей
Усачев



Алексей Усачев

7

Специально для тех, кто считает, что жанр умирает (в застое, стагнации, возрождается, перерождается — нужно подчеркнуть).

Сергей Амирджанов

7

Классический российский (звукит уже почти как "французский") квест, недурственно нарисованный и озвученный.

Дмитрий Эстрин

7

Неплохой квест, почти ничем не отличающийся от сотен своих близнецов. Вместе с тем играть довольно интересно.

Борис Романов

6

Наверное вы уже знаете мое отношение к квестам. Агент его не изменил.

27
средний балл
6,7

кие моральные качества. Таков наш герой, которому приходится выйти на тропу войны с гадкими подонками. Разумеется, город встречает его не с распостертыми объятиями и показывает себя далеко не с лучшей стороны. Впрочем, махать руками, добивая ногами, и заниматься прочим рукоприкладством — Костя Громову не привыкать. Он не любит людей, перечищих его интересам. Конечно, в активе спецагента есть более гуманные средства достижения целей, например, подкуп, спасение и более-менее обычные переговоры. Девиз «Интеллект и сила — вот ключ ко всем дверям» — говорит сам за себя. Просчитывая все «интеллектом», двери Константина все же предпочитает открывать самыми разными сподручными средствами, как-то: монтировками, ножами, урнами и кирпичами. Костя Громов находит выход из любых ситуаций и решает встающие перед ним задачи, чего бы то ни стоило.

мание надо на все. Известный квестоман обзор pixel hunting прекрасно характеризует игру. Если вы вдруг решаете, что некоторые вещи не нужны, то, будьте уверены, вы ошибаетесь. Нужно абсолютно все. Не так уж и редко от изучения того или иного объекта могут зависеть ваши успехи в прохождении игры.

Чрезвычайно интересны (порой полезны) и почти всегда смешны комментарии главного героя, реагирующего на окружающую его действительность. Немного оригинальных мыслей, пара горячих словечек, и вы обязательно начнете разделять нехитрую философию спецагента. Ярки и весьма прикольны персонажи, которых нам придется встретить в процессе прохождения игры. Эдакие собирательные образы, знакомые каждому, но при этом весьма обаятельные.

Теперь коснемся некоторой технической информации.

Игра сделана в лучших традициях классических квестов, вроде Curse of Monkey Island и Torin's Passage. Знакомые с этими шедеврами должны уже сейчас бросить все, включая чтение журнала, и бодрой трусцой бежать в ближайший магазин. Внешне, конечно же, ничего необычного: пререндеренные бэкграунды и стандартная анимация. Для квеста графика вполне на уровне, хотя есть и некоторые досадные недоработки. Анимация проста настолько, насколько только она может быть простой. Внешность героя немного странновата и mestами страшновата. Ходить с таким лицом (особенно ТАК ходить) надо или в спортивных штанах или в малиновом пиджаке, но никак не в костюме с иголочки. Впрочем, общую картину игры это ничуть не портят, поверьте. Иногда даже весело становится. Конечно, не помешали бы полигоны и motion capture, но чего нет — того нет ;-).

Немного статистики: в игре около шестидесяти игровых сцен, из них более 40 с дневными «декорациями и



ТЕПЕРЬ, **ТАК СКАЗАТЬ, «В ОБШЕМ»**

Игра захватывает с первой и до последней минуты, с этим никак не поспоришь. **«Агент: Особое Задание»** не подходит под статус «однодневки». Голову придется поломать основательно, буквально каждый раз, когда приходится искать очередное решение к хитрой задаче. Однако, что отнюдь немаловажно, игра не теряет логичности, как это довольно часто бывает с квестами. Конечно, встречаются и странности, но они придают игре окраску, без них было бы чесчур банально и скучно. В целом, уровень сложности довольно высок. Маленький хинт: смотреть и обращать внимание



ДОСЬЕ

Платформа: PC **Жанр:** adventure
Издатель: Buka **Разработчик:** Сатурн+
Интернет: <http://www.buka.ru>, agent@buka.ru
Требования к компьютеру: Pentium 166, 32Mb RAM, ~200Mb Hard Drive, DirectX 7.0

соответствует «мышиным» стандартам игр этого жанра.

РЕЗЮМЕ

Это квест от начала и до самого конца: начиная с графики и управления и заканчивая сценарием и головоломками. Наиличествуют все самые типичные достоинства и недостатки. Многое, конечно, непонятно. Непонятно, например, каким образом герой таскает у себя в кармане трехметровую лестницу и пляжную лежанку с треногой? Нет, можно догадаться, конечно, что он весьма крут, общеизвестно и то, что существуют стандартные жанровые условия, но занудный вопрос «доколе?» лично мне покоя не давал. Уж, по крайней мере, дыры в сценарии заслуживают вполне определенной критики. «Рояли в кустах» — это не модно. Давно пора что-то менять, что-то придумывать заново и так далее. В общем, игра неплоха, хотя и совсем не оригинальна. Специальная для тех, кто считает, что жанр умирает (в застое, стагнации, возрождается, перерождается — нужное подчеркнуть). Возможно, что и остальные останутся довольны.



около 20 — с ночными, более 30 персонажами. Бэкграунды, к слову сказать, весьма красивы.

Что касается звука и звуковых эффектов в игре — здесь тоже все сделано с умом, хотя и с небольшими отклонениями. Есть 12 вполне приличных треков в формате mp3, от «шансона» до «японских выкрутасов». Что касается озвучки — сделано хорошо. По крайней мере, голос главного героя как раз такой, каким он и должен быть. Правда, мне понадобилось 3 раза просмотреть вступительный видеоролик, чтобы понять, что там шеф говорит Косте «на дорожку», но в остальном все сделано очень и очень хорошо.

Об управлении можно было бы ничего не говорить, поскольку оно абсолютно

WARHAMMER 40.000

ФУТУРИСТИЧЕСКАЯ ВСЕЛЕННАЯ БОЕВОГО МОЛДА

Специально по вашим просьбам

В прошлом номере мы начали рассказ об очень популярной и интересной вселенной — Warhammer. Пройдясь по классической части этой вселенной, в которой благополучно ухивались гномы, эльфы и рогатые крысы, мы подобрались к новой вехе — к футуристичекому миру Warhammer 40.000.

Добро пожаловать!

Фантасты пророчили на разные года начало освоения космоса. Кто-то пытался максимально приблизить эту судьбоносную дату и отправить человечество в черные глубины Вселенной уже в двадцать первом столетии. Кто-то чуть более подкованный в научно-теоретических знаниях переносил срок на десятое-двенадцатое тысячелетие. Однако правы оказались те, кто указал истинную дату начала завоевания дальнего космоса — пятнадцатое тысячелетие. Именно тогда наши с вами потомки и начали осуществлять робкие перелеты между звездами.

Первоначально путешествия были исключительно рискованными и долгими. Несмотря на огромную скорость — огромную по нашим современным меркам, — звездолеты двигались не столь стремительно, как бы этого хотелось. Порой полет занимал сотни, а то и тысячи лет — экипаж выживал исключительно благодаря анабиозу в криогенных камерах.

По прошествии пяти тысячелетий произошел самый настоящий прорыв, который ознаменовал новую эру покорения космоса. С помощью новейших технологий были построены корабли, способные использовать для перемещений подпространство, или, как его еще называли, варп-пространство. Однако одних только технологий оказалось недостаточно. Пилотировать космическое судно мог пилот с особыми врожденными способностями, которые позволяли ему чутко ощущать каждый изгиб и нюанс подпространства. Таких пилотов стали называть навигаторами.

Но оставим на время человечество, которое, опьяненное возможностями нового открытия, бросилось исследовать и заселять космос. Люди не слишком заботились

о взаимных коммуникациях и расселялись отдельными разобщенными группами. Порой возникали и вооруженные конфликты, перерождающиеся в массовые кровопролитные войны, когда один и тот же уголок галактики становился облюбован сразу несколькими колониями. Но такие войны не стали реальной угрозой для человечества. Настоящая смертельная опасность возникла лишь через десять тысяч лет, так как в это время...

...А в это время за дробящимся на колонии человечеством наблюдали внимательные глаза. Злые прищуренные горящие адским пламенем глаза Демонов. Они прятались в подпространстве и ждали. Ждали, когда смогут одним махом покончить с тем, кто осмелился войти в их измерение, открыв проход в иной мир.

Демоны не всегда были злыми и жестокими созданиями, лишенными сострадания и милосердия. Когда-то давно — очень давно, в эпоху восхода Мироздания — зародилась раса эльдаров, могуществнейших созданий, наделенных величайшим даром — бессмертием. Эльдары были сильными психониками и отважными воинами, и поэтому нет ничего удивительного в том, что они очень скоро покорили всю галактику. Их культура являлась олицетворением совершенства, а произведения искусства становились бесценными божественными творениями. Они были почти богами...

Впрочем, смерть все же была способна взять в свои холодные объятия эльдаров. Не подверженные болезнями и старению, они могли стать жертвой катализма или случайности. Души погибших эльдаров покидали материальную оболочку и перемещались в варп-пространство, где медленно дрейфовали среди других душ в ожидании нового тела. В ожидании новой жизни. Однако век от века в подпространстве становилось все больше и больше энергетических призраков, а новых оболочек появлялось все меньше. И тогда — поначалу совсем незаметно — души стали превращаться в совершенно иных существ. Они стали копить ненависть. Они вынашивали планы страшной мести. Они терпеливо ждали рождения сына, который собрал бы в себе всю многовековую силу эльдарской расы и освободил бы их из вечного пленя.

Шли века, а может быть и тысячелетия. И однажды пришел день, который заставил содрогнуться всю Вселенную. Томящийся легион призраков переродился, дав жизнь своему сыну — новому темному богу. Он слился с еще тремя другими темными божествами, и единий, удивительно могущественный бог Хаоса ринулся вместе со своими прислужниками в наш мир. Эра спокойствия и мира жестоко и болезненно прервалась.

Мироздание рушилось буквально на глазах. Человечество оказалось мгновенно вовлечено во вселенский водоворот, так как те, кто обладал даром чувствовать подпространство, стали наиболее уязвимы для дыханья Хаоса. Навигаторы сходили с ума от шепота Демонов. Ужасающие варп-штормы сворачивали пространства и уносили в Ничто целые планеты. Люди превращались в обезумевших от страха животных, а то и в послушных рабов призраков... Мир катился в пропасть.

Казалось, все было безвозвратно потеряно. Однако во вселенной еще теплелись очаги жизни. Яркой искрой в темном мире сверкали храмы священнослужителей с красной планеты — Марса. Жрецы хранили древние технологии и научные знания, поклоняясь Богу-Машине, и именно поэтому их стали называть техножрецы. Колыбель человечества, Земля, также сумела



сохранить крохи культуры и знаний — она по-прежнему оставалась последним оплотом и бастионом для всей расы.

Новый виток истории начался в тридцатом тысячелетии. Тогда родился тот, кого впоследствии назовут Императором — величайший псионик и могущественный лидер. Его детство и юность скрыты во мраке тайны, и никому доподлинно не известно благодаря кому (чему?) он получил свои воистину нечеловеческие способности. Впервые Император появился в одной из крупных столиц Земли, окруженный немногочисленной свитой, в которой было всего лишь несколько десятков воинов. В тот момент никто даже не мог предположить, что этих сил окажется достаточно, чтобы справиться с огромной армией, стоящей на страже столицы. Свита Императора состояла из особых генетически улучшенных солдат — космических пехотинцев. Каждый из них многократно превосходил по силе, скорости реакции, подвижности, выносливости даже самых тренированных и подготовленных людей. Один космический пехотинец стоил целого взвода, а несколько пехотинцев были способны противостоять полку, а то и дивизии. Но главная заслуга в победе принадлежала именно Императору — без его мощной пси-поддержки даже бравым космическим пехотинцам не удалось бы справиться с многократно превосходящими по численности войсками противника.

После первой победы Император приступил к планомерному завоеванию Земли. Кто-то сдавался без боя и вставал под знамена армии Императора, признавая его силу. Кто-то пытался сражаться, а потом складывал оружие, понимая безнадежность борьбы. Кто-то дралился в слепом отчаянии, отказываясь признать в Императоре своего нового повелителя. Но железную волю Императора сломить было невозможно — каждую минуту он все ближе и ближе приближался к звездной цели... Отгремела плеяда яростных войн, и он стал единовластным правителем Земли, что означало полную власть и над всеми земными колониями.

Однако долгожданная победа была для Императора лишь первым шагом. Взяв под контроль всю человеческую расу, он стал готовиться к сражению с куда более опасным и серьезным противником — силам Хаоса.

Император лично тренировал огромную армию космических пехотинцев. Однако масштабы предстоящей войны были столь внушительны, что даже его способностей не хватало, чтобы управлять столь гигантской армией. И тогда император решил вырастить двенадцать специальных космопехотинцев, примархов, которые должны были стать величайшими из воинов. Но силы Хаоса узнали об этих планах и совершили прицельный удар по генным лабораториям, где создавались двенадцать избранных. Вихревая подпространственная воронка разметала только-только родившихся примархов по разным уголкам галактики и нанесла им разные увечья. Впоследствии, повинувшись зову Императора, они собрались вместе на Землю, и тогда выяснилось, что каждый из них обладал определенным изъяном. Однако Император решил не отступать от своих планов и начал готовить примархов к будущей войне.

Большинство из двенадцати избранных обладали лишь внешними несовершенствами, которые остались после атаки сил Хаоса. Но самые сильные из примархов сохранили в себе частицу темного варп-измерения и поэтому постоянно слышали настойчивый шепот Демонов. Сложнее всего было Хорусу — наиболее могущественному из двенадцати избранных, — который очень долго сопротивлялся темному влиянию, но однажды исчерпал всю свою волю, превратившись в верного слугу Демонов.

Хорус готовил восстание против самого Императора. Вкрадчивые голоса шептали ему, что он более достоин править миром, нежели «этот ничтожный лже-Император». Хорус собирал силы, готовил самых лучших космических пехотинцев и в назначенный Демонами час бросил вызов Императору... Много столетий человечество не видело более жестокой бойни. За несколько дней погибли тысячи пехотинцев, а во время штурма Бастиона Света сложили головы и два примарха, защищавшие Императора. Но главное сражение было еще впереди, когда сошли в смертельном поединке мятежник Хорус и величественный Император. Бой был бесконечно долгим и невыносимо напряженным, однако победителем не вышел никто — одолев примарха-отступника, который лишь в момент смерти раскаялся в своем слепом служении Хаосу, Император издал последний вздох, так как получил неизлечимую рану... Но в этот момент рядом с умирающим властителем оказались верные примархи, которые успели перенести тело господина в специальный саркофаг, созданный технохреками, где с помощью специальных полей и излучений ему была возвращена жизнь. Правда, поддерживалась она лишь в пределах саркофага, и поэтому последующие века Император правил, не покидая своего Золотого Трона.

С тех пор во Вселенной продолжается кровопролитная война. Силы Хаоса, потерпев поражение и отступив за границы своего измерения, пытаются взять реванши и полностью уничтожить все человечество. Воинственные орки бороздят космос, вступая в сражения со всеми, кто оказался на их пути. Верные Императору гвардейцы и боевые сестры защищают Императора от эльдаров, которые распались на четыре огромных колонии...

Однако не будем торопиться. Давайте более подробно поговорим о каждом из основных обитателей вселенной Warhammer 40.000 — это позволит лучше понять баланс сил и раскрыть причины, по которым в галактике много веков не утихают кровопролитные войны...

ОБИТАТЕЛИ

Space Marines



Космические пехотинцы — самые мощные и самые смертоносные солдаты землян сорок первого тысячелетия. Они намного сильнее обычных людей, что достигается специальными генетическими усовершенствованиями и исключительно эффективной (и феноменально тяжелой) программой тренировок. Космические пехотинцы могут выдерживать огромные нагрузки. Их физическая сила во много раз выше физической силы даже самых развитых и тренированных людей. Их ребра срослись в единую естественную кирасу. Они не подвержены негативным воздействиям многих агрессивных сред. Их кости не уступают по прочности самым прочным сплавам. Одним словом — это универсальные солдаты, которые добиваются выполнения поставленной задачи любой ценой.

В свое время огромная армия космических пехотинцев была разбита на отделения, чтобы избежать потенциальной угрозы мятежа, а также для повышения эффективности управления войсками. Каждое отделение состоит не более чем из тысячи космических пехотинцев и обладает собственным кодексом чести, методикой тренировок, способами ведения боевых действий и применяемой тактики. Отделения делятся на десять рот, которые в свою очередь разбиваются еще на десять взводов.

Преданность космических пехотинцев Императору настолько сильна, что даже после смерти они продолжают стоять на страже Империи. Иногда, во время самых безнадежных сражений, когда последние пехотинцы вот-вот должны пасть под натиском орды противника, из ниоткуда возникают мрачные фигуры исполинских воинов, одетых в черные доспехи, богато инкрустированные зловещими узорами из костей. Этих воинов называют Легионом Проклятых, и они являются материальной проекцией душ погибших пехотинцев. Они сражаются без единого звука, и в момент их появления над полем боя нависает гнетущая мертвая тишина...

Eldar



Эльдары — представители древней расы, которая давным-давно, еще на заре Вселенной, была феноменально могущественна и прекрасна. Однако пережив тяжелый период Падения, эльдары лишились своей былой силы. Сейчас их осталось

не так много, однако небольшую численность эльдары с лихвой компенсируют отменным технологическим уровнем — они на порядки опережают в науке и технике любую из рас, обитающую в галактике. Солдаты эльдаров специализируются на каком-либо одном виде военного искусства. Выбрав, например, оружие ближнего боя или, наоборот, оружие дальнего боя, воины начинают тренироваться в обращении с ним и доводят свое умение до совершенства. Среди эльдаров немало псиоников с достаточно сильными способностями, которых называют колдунами и провидцами, — нередко они обеспе-

чивают поддержку обычных войск на полях боя.

Истинные мотивы и те причины, по которым эльдары издавна ведут нескончаемые войны, никому не известны. Их загадочное поведение, равно как и своеобразная военная тактика, мало предсказуемы. Однако иногда эльдары приносят темные пророчества, и никогда еще они не оказывались ложными.

Dark Eldar



Темные эльдары — это демоны во плоти, злые и бессердечные существа; отмеченные печатью зла выходцы древней могущественной расы эльдаров, жаждущие лишь боли, страдания и смерти.

Они нападают без предупреждения и порой превращают в руины целые планетные системы, выискивая для себя новые жертвы. Говорят, что принять смерть сто крат лучше, нежели быть плененным Темными эльдарами, так как они изощренно и мучительно пожирают души своих поверженных врагов. Жестокие, безжалостные и невероятно стремительные в сражениях, эти существа являются проекцией Высшего Зла на мир сорок первого тысячелетия.

Orks



Орки — самая распространенная, самая многочисленная и самая воинственная раса в галактике. Их единственная цель — сражаться, сражаться и еще раз сражаться; жить ради битв и умереть ради битв.

Они постоянно ведут боевые действия, а когда под боком не оказывается противника, то они, не раздумывая, начинают воевать между собой. Единственная причина, по которой орки до сих пор еще не властствуют в галактике, — их полная неспособность к координированным и сплоченным действиям. Если бы они сумели стать более дисциплинированными и объединились под одним знаменем, то перед такой силой не устоял бы ни один противник!

Даже самый обычный орк является мускулистым существом исполинских размеров, способный голыми руками разорвать человека на части. Характерная зеленая кожа удивительно прочна и делает орка практически невосприимчивым к боли. В сражениях орки используют любые подручные средства, которые легко превращают в смертоносное оружие. Их никак нельзя назвать умными, однако из природы они удивительно хитры, и это не раз помогало оркам одолеть более мудрого и сильного, однако чрезмерно доверчивого противника. Одним словом, орки — это идеальные боевые машины, созданные специально для войны.

Chaos Space Marines

Десять тысяч лет назад Империя пережила страшный период, который вошел в историю как Ересь Хоруса. Лучший примарх Императора, пользуясь безграничным доверием и огромной властью, поднял гигантское восстание. Повинуясь шепоту Хаоса,



который твердил Хорусу, что именно он достоин быть властителем человечества, примарх собрал под свое кровавое знамя почти половину всех космических пехотинцев и положил начало самой страшной и грандиозной гражданской войне.

Бойня закончилась смертью Хоруса, которую он принял от рук Императора. Правда, и сам Император получил неизлечимую рану, которая, несомненно, стала бы причиной его гибели, если бы не верные примархи, поместившие Императора в специальное устройство для поддержания жизни — Золотой Трон. После поражения своего предводителя мятежные силы укрылись в варп-пространстве, где стали частью армии бога Хаоса. Там они и превратились в космических пехотинцев Хаоса — элитных воинов, которыми движет лютая ненависть к Императору, Империи и всему человечеству.

Imperial Guard



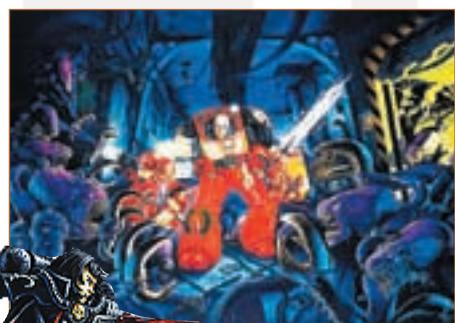
Имперская гвардия — самая многочисленная военная структура, которую видела галактика. В ее ряды входят миллиарды солдат, а также несчетное количество боевой техники: от танков до транспортов, от тяжелых стационарных огнеметов до артиллерии дальнего действия. Из-за неимоверной численности Имперской гвардии в ней нет четкой специализации подразделений, не считая горстки элитных частей. Подавляющее большинство воинов вооружены старыми добрыми лазерными пистолетами и экипированы стандартным обмундированием, которое способно защитить разве что от грязи, но никак не от зарядов и осколков. Во время боя Гвардейцы используют нехитрые маневры, стараясь взять противника числом при поддержке тяжелых орудий. Служба в Имперской гвардии крайне редко оканчивается успешным продвижением по карьерной лестнице — солдаты обычно бесславно погибают, передко от рук своих же товарищ, неосторожно пустивших заряд лазера. Тем не менее, хорошее жалование и высокий моральный дух Имперской гвардии позволяют сохранять преданность солдат на должном уровне. Они в любой момент готовы сложить головы за свой дом, свою Империю и во славу Императора.

Tyrannids



Тираниды — представители инопланетной расы, которых при первой же встрече земляне окрестили «теньми кошмаров». Их зловещие когти и огромные клыки способны легко пройти даже через броню, не говоря о простой плоти. Тираниды были специально созданы для ведения боевых действий, и все их действия координируются единным Коллективным Разумом. Разум представляет собой гигантский организм, и любой тиранид является его частью. Он позволяет чужакам мгновенно обмениваться информацией и передавать опыт, что делает тиранидов очень опасными противниками.

Армии тиранидов содержат рои особых небольших существ — проводников. Проводники служат добытчиками информации для более крупных тиранидов, которые связаны с Коллективным Разумом. Без проводников тираниды быстро теряют способность ориентироваться и начинают действовать, повинуясь инстинктам и рефлексам, вместо тех директив и указаний, которые отдает Разум. Такая особенность является уязвимым местом тиранидов, однако они отлично осведомлены о ней и всегда очень чутко и рьяно охраняют своих проводников.



Sisters of Battle

Боевые сестры — карающая священная рука, специальный орден, созданный, чтобы нести Свет Императора даже в самые темные уголки галактики. В состав ордена входят только представительницы прекрасного пола — валькирии неземной красоты, ничуть не уступающие по своей боевой подготовке космическим пехотинцам. Равно как и «братья», они используют самое передовое вооружение и предметы экипировки, однако на этом их сходство заканчивается.

Сестры никогда не проявляют милосердия к врагам — для них война является священным действием, и поэтому они дотла уничают любую ересь с помощью огня и плазмы. В своем крестовом походе, в своей Войне за Веры Сестры жестоко карают все Лики Зла — мутантов, чужаков и даже людей, если те отступились от Веры. Сестры с рождения начинают готовиться с священной миссией и поэтому в любой момент готовы принять смерть во славу Императора.

Necrons

Некроны — необычные, безжалостные и удивительно эффективные в сражениях механические воины. Их истинные мотивы никому не известны, однако за действиями некроны четко прослеживается некий зловещий план — но какой?.. Некроны экипированы странным ору-



жием, которое является куда более продвинутым и мощным, нежели любой из образцов вооружения Темной Эпохи Технологии. Некроны появляются из ниоткуда и никогда не предупреждают о своем нападении — просто возникают там, где им вздумается, и устраивают жестокую бойню. Порой они забирают с собой пленных — вероятно, чтобы проводить над ними эксперименты. Если некрон получил повреждения, то он приступает к автоматическому ремонту и через некоторое время вновь вступает в бой, а если нанесенные увечья были слишком серьезными, то он попросту исчезает, словно его никогда и не было...

ИЕЩЕ НЕМНОГО WARHAMMER

Battle Fleet Gothic

В Warhammer 40.000 есть и более «специализированные» миры, а говоря точнее — игры, в которых реали-



зуется определенная часть вселенной. К таковым относится Battle Fleet Gothic, которая позволяет игроку воевать гигантскими космическими флотами, перемещаясь между звезд и покоряя галактику.

Epic 40.000

Другая разновидность — игра Epic 40.000. Она является неким компромиссом между глобальными сражениями космических флотов и действиями небольших групп пехотинцев. Здесь игроки командуют огромными армиями, которые состоят в основном из тяжелой боевой техники и элитных подразделений



пехотинцев. Масштабы соответствующие — чтобы разместить такую армию даже на специальном большом игровом столе, необходимо использовать более миниатюрные фигуры. Если в стандартном варианте Warhammer 40.000 эти фигуры достаточно крупные и достигают высоты 28 миллиметров, то для Epic 40.000 сделаны особые модели высотой 6-7 миллиметров.

Надо сказать, что суб-вселенная Epic 40.000 не слишком распространена, однако она по-прежнему поддерживается Games Workshop, подразделением Fanatic Games. Выходят новые публикации в специализированных журналах, готовятся новые модели солдат и техники — небольшая, но верная армия фанатов Epic 40.000 получает все необходимое.

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ БАЗИРУЮЩИЕСЯ НА ВСЕЛЕННОЙ WARHAMMER 40.000

Space Hulk 1 и 2

Год выхода: 1993-1996

Издатель: Electronic Arts

Разработчик: Key Games

Много рассказывать об этом проекте (точнее, о серии из двух проектов) нет смысла — игровую ценность он не представляет, разве что историческую. Обе части представляют собой странную смесь action и стратегии. Сложность — высоченная, стилистика — спорная, в общем, только для фанатов.





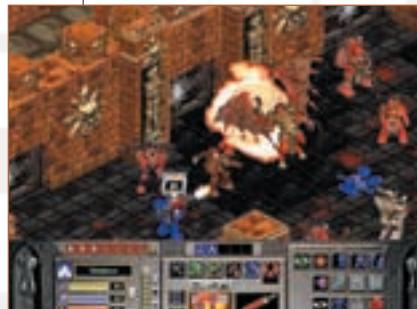
Final Liberation

Год выхода: 1999
Издатель: SSI
Разработчик: Holistic

Средней руки пошаговая стратегия, попытка сделать что-то сродни X-COM. Все что касается вселенной Warhammer 40.000 — гладко и безупречно, но вот реализация... Убогая графика, неудобный интерфейс, всевозможные проблемы и откровенные баги — гвоздей в крышку гроба слишком много.



Chaos Gate



само игровое действие достаточно нудное. Середнячок.

Rites of War

<http://www.ritesofwar.com/index2.html>
Год выхода: 1999
Издатель: Mindscape
Разработчик: DreamForge Entertainment

Очень неплохой wargame, причем wargame в трактовке не только компьютерных игр, сколько — настольной игры. В чем-то напоминает старых добрых «Генералов», однако хорошо сдобрены нюансами правил Warhammer 40.000. Небывалой ценности для жанра не представляет, однако играть очень приятно. Даже сейчас.



WARHAMMER В МОСКВЕ

Если вы заинтересовались вселенной Warhammer и хотите узнать больше о ее обитателях и истории, то можете позвонить или подъехать в центральный клуб. Телефон: 488-2055; Москва, ул. Дубнинская (15 минут на наземном транспорте от метро «Петровско-Разумовская»), дом 25.

Заказ DVD фильмов по интернету:

<http://www.e-shop.ru>
e-mail: sales@e-shop.ru

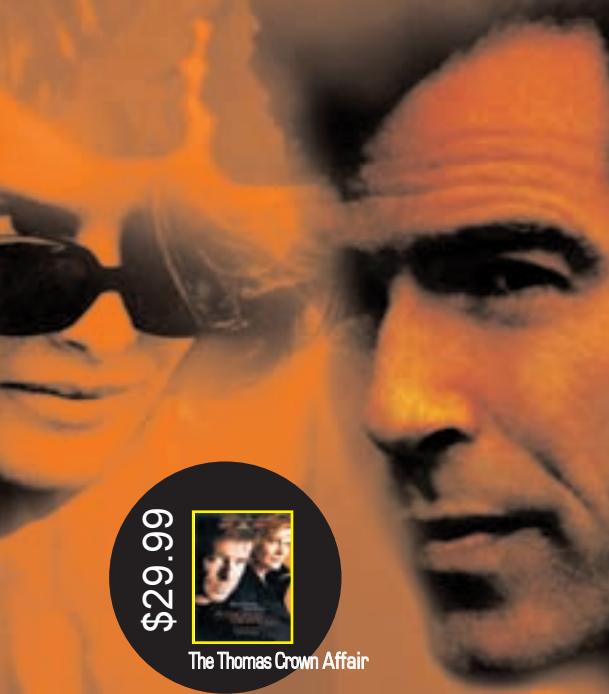
Доставка по Москве и Санкт - Петербургу \$3,
по Московской области \$5- \$9
Представительство в Санкт-Петербурге:
eshop@litepro.spb.ru

e-shop
<http://www.e-shop.ru>

(095) 258-8627
(095) 928-6089
(095) 928-0360
(812) 311-8312



Пишите и звоните по любым вопросам.
Мы можем доставить новые фильмы,
которые вышли в США



\$29.99



The Thomas Crown Affair

Только 8 Марта

на все заказы, поступившие от прекрасной половины человечества предоставляется СКИДКА 8%

\$24.00	\$31.99	\$41.99	\$29.99
\$159.99	\$26.99	\$41.99	\$41.99
\$27.99	\$26.99	\$27.99	\$25.99
\$27.99	\$27.99	\$26.99	\$27.99
\$27.99	\$28.99	\$27.99	\$27.99

Заказы по телефону можно сделать с 10.00 до 19.00 без выходных

Заказы по интернету — круглосуточно

УЛЬТИМА.РУ

<http://www.gameland.ru>



Напечатанный в прошлом номере обзор теневого русскоязычного мира Ультимы Онлайн привлек внимание читателей и одновременно породил немало вопросов от них. Больше всего писем пришло от тех, кто уж собрался было проверить себя в жестоком мире онлайнового ролевого андеграунда, но был обескуражен описанными нами страшилками: «выкупом» из Кланового членства, насаждаемой «тоталитарной дисциплиной», муштрай, читерством и пресловутыми «разборками и зачистками».

Увы, но с моей точки зрения, атмосфера, царящая на многих шардах и в кланах, как раз была передана точно. Да, **Ультима.ру** — это жесткий мир, где новичок выживает только объединившись с **hardcore'ными** геймерами или вступив в сильный Клан. Хотя, конечно же, не исключено, что краски все-таки чуть-чуть стутились.

А потому, для пущей объективности, на этот раз было решено привлечь в качестве экспертов игроков, не первый год обитающих как в **ЮО**, так и на самых популярных шардах. При этом эксперты наши отличаются противоположным подходом и к игре, и, в некотором смысле, к реальной жизни...

Shocke «AoA», коллектivist и лидер старейшего российского клана **ЮО «Ангелы Апокалипсиса»** (<http://aoa.gameland.ru>), а также **Blade**, фанатик ролевых игр и волкодиночка, отвечают на вопросы читателей и «Страны Игр».

СИ: Прежде чем мы перейдем собственно к вопросам, расскажите немного о себе.

Shocke «AoA»: Наш клан появился довольно давно, еще в бета тесте **ЮО** мы уже выступали не поодиноке, а как сплоченный коллектив. Хоть и не афишировали себя, оставаясь «теневым Кланом». С тех пор наша гильдия живя, развивается и до сих пор основывается на принципах РК (убийства персонажей — ред.). Мы не всегда поступаем, как это хотелось бы остальным игрокам, и готовы воевать со всеми, кто что-то имеет против нас. Мы не являемся силами тьмы, и уж конечно далеко не армией света, а поддерживаемнейтралитет и готовы отстаивать лишь интересы нас самих и союзников из других российских Кланов.

Если говорить о цели клана, то, прежде всего — это разнообразие в игре, придание ей каких-то личных мотивов. Так же — сбор игроков, считающих, что этот Клан им по духу. Врагами для нас являются все, кто со-

вершает «не благие поступки» по отношению к нашей Гильдии. У нас нет никаких рангов, званий и т.п. Мы все равны друг перед другом. Возможно, именно поэтому мы так долго и существуем...

Blade: Я в Ультиме больше года. Я ролевик, а не манчкин, поэтому мои действия может статься, и не всегда оптимальны..., но зато я поступаю только так, как мне нравится. Этим и хорошо Ультима, можно играть роль хорошего парня, помогая новичкам и т.д., можно стать РК, изливая злость и мелочность на невинных людей, которые на тебя надеются и доверяют. Для настоящего РК нет большей радости, чем пообещать новичку помочь, вывести его из-под присмотра городской стражи и убить, забрав одежду и начальные 100 монет (кто играл, тот поймет, что это значит). А можно просто прикальваться и отрываться на всю катушку, благо большинство игроков не лишены чувства юмора. В этом плане Ультима напоминает **FIDO**, ведь играют реальные люди, а игра позволяет делать почти все, что есть в жизни. Поэтому надо помнить, что это просто игра, иначе скоры могут переходить в реальность, что часто бывает с начинающими (или дураками...).

Главная же цель — весело проводить время вместе с людьми, с которыми интересно. А вообще, я вольный стрелок, все правила и условности — побоку...

СИ: Что ж, перейдем к вопросам читателей. Многие жалуются, что приходят на шард, а там кроме NPC никого и нет. Редко мелькнет игрок и растворится в безбрежных просторах Британии. Как же найти самый посещаемый и обитаемый сервер?

Shocke «AoA»: Для поиска сервера можно заглянуть сюда <http://www.gamelist.net/cgi-bin/Gamelist.cgi?Action>ShowList&List=UO> или по сокращенному адресу сюда <http://www.gamelist.net/UO>. Этот ресурс отслеживает в реальном времени частоту посещений многочисленных ресурсов **ЮО**, включая странички шардов. Выбирайте из начала списка и не промахнетесь.

Что касается «**Ангелов Апокалипсиса**», то мы играем на **Novus Opiae** (www.novus-opiate.com), народа там так много, что временами возникает проблема лага, как было в старые добрые времена на пике популярности официальных серверов **Ultima Online**. Другие густозаселенные шарды это **Zulu Hotel** (www.zuluhotel.com/u0), **VRN** (www.ultravrn.ru), **Oscom** (ultima.oscom.ru), **Real World** (www.realworld.ru) и **Celestial Sphere** (ultima.org.ru).

Blade: Выбирайте популярные шарды! Во всем мире их всего несколько. Это **Novus Opiae**, **Zulu Hotel**, а из наших **Oscom**, **VRN** и еще пара других. Причем если раньше на русских шардах играло одновременно человек 30 от силы, то сейчас и 150-200 не редкость. Все это очень быстро меняется, тот же **Oscom** переживал времена спада и подъема. Поэтому и список популярных шардов может очень быстро меняться. Рекомендую начинать с русских серверов. Просто обращайтесь хоть к админам, хоть к другим игрокам, обязательно помогут.

СИ: Шарды «построены» на разных типах эмуляторов. Какие из них лучше для игры?

Shocke «AoA»: Понятно, что новые разработки чаще всего обеспечивают лучшую играбельность и полнее учитывают пожелания пользователей. Так, скажем, **Novus Opiae** планирует перейти с **TUSA** (www.menisoft.com/tus) на **POL** (vulpin.burdell.org/pol), как это уже сделал **Zulu Hotel**. Сервер на системе **POL** обещает многое из того, что мы ждем: **rename deeds**, **OSI house stile**, **better pvp system** и так далее. А главное, — **NO LAG**. Хотя, конечно, в отсутствие лага верится с трудом. Для россиян в этом смысле лучшим выбором станут отечественные шарды, базирующиеся на приличном железе и оснащенные хорошим каналом связи.

Blade: самый лучший — где самые активные **GM (game masters)**. Но так как у нас мало шардов, то они почти все одинаковы, мне нравится **Oscom** и **Novus** (потому что там магом легче и приятней вначале играть — мана при физах не тратится).

СИ: Чем для геймера отличается жизнь на шарде от обитания на официальном сервере **OSI**?

Shocke «AoA»: Вообще-то многим. Во-первых, владельцы сервера могут ввести новые предметы, монстров, **NPC**, модифицировать правила развития и «накачки». Во-вторых, люди играют бесплатно, а значит, чаще и сильнее рисуют — отсюда войны, войны, войны...

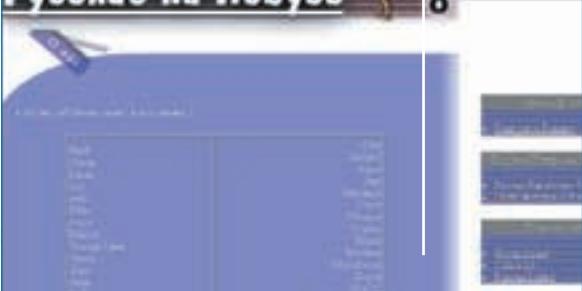
С другой стороны, раз денег никто не платит, то и **GM**ы (администраторы сервера — ред.) тоже не стесняются, — кидают подлянки и всячески преследуют непонравившиеся Гильдии и Кланы. Особенно достается russkим. Иной раз приходится даже переименовывать клан... на короткий срок времени. Так «**Ангелы...**» в один из выходных стали «**Russian War Lords**» и провели «зачистку врагов». Результат на лицо — ВСЕ буржуи попрятались в питах, кто себя считал героем, тот начинал смотреть на мир черно-белым взглядом. А вообще-то, разные «зачистки» происходят практически каждый день, вот только иногда не поймешь, кто кого «зачищает»...

Blade: Бесплатностью :-). Это самый главный аргумент. Плюс на русских шардах — мощнейшая поддержка в смысле общения на родном языке. Недостаток — **GM** работают бесплатно, могут быть всякие накладки, но, поверьте мне, на **OSI** этим тоже грешат.

СИ: Рассказывая о твердой дисциплине в кланах **ЮО**, мы, похоже, перегнули палку. Некоторые читатели, подумывающие о вступлении в российский клан, опасаются преследования со стороны руководства объединения. Причем, уже не только в Интернете. Возможно ли такое?

Shocke «AoA»: Строгий контроль в игре только над начинающими, так как они «тупят». Да именно так. Им говоришь делать одно, а они тебе другое, а сами-то еще ничего не умеют. В итоге страдает основной замысел всей военной компании. Порой даже приходится атаковать «своих». А в команде опытных игроков

Русские на Novus



все распределено, роли расписаны и хорошо разучены, и единственное, что порой мешает так это плохой коннект.

Blade: Свобода! Этим все сказано, можно делать что угодно. Вы можете стать убийцей или лекарем. Главой клана или Одиноким Волком, которого любой клан был бы рад к себе принять. Все эти ужасы про правила, организацию и т.д. — пустые слова. Не нравятся правила — не вступай или организуй свою гильдию. Впрочем, есть одно НО: играют реальные люди, соответственно, налицо те же плюсы и минусы, что в реальной жизни. Вы можете подвергаться преследованиям и в реальной жизни, но это равносильно тому, что когда вы выходите вечером из подъезда, к вам сразу пристают курящие неподалеку подростки. Если с вами и в реальности, и в «не-реальности» такое происходит часто, то задумайтесь, может дело в вас? Вряд ли здесь при чем-то Ультима. Как себя поведете, так к вам и будут относиться. Если в УО не причиняете никому вреда, то никто преследовать не будет. Скорее всего...

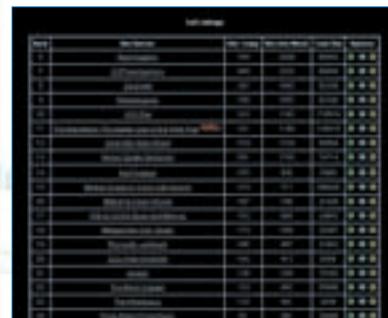
СИ: Но все-таки, разве слухи о преследованиях и сумасшедших выкупах за выход из Клана так ли уж беспочвенны?

Shocke «AoA»: Ну, что есть, то есть. Причем те 2000-3000 тысячи золотых, что были упомянуты в обзоре «Страны Игр» — это не деньги в УО, во многих кланах берут по 100000 и более. Иначе от тебя не отважится! Но, кстати, только не в «Ангелах Апокалипсиса».

Blade: Ерунда все это, см. выше. Хотя, если сами хотите заплатить, то никто отказываться не будет!

СИ: Вот еще один интересный вопрос. А бывают ли встречи членов российских Кланов УО в «этой реальности»? И чем они заканчиваются? Уж не мордобоем ли?

Shocke «AoA»: Не все так печально в российском андеграунде! Игроки в Ультиме, и в част-



тности на НОВУСЕ, это большая семья. Правда, приживаются в ней не все. А вот нормальные люди, которые себя ведут честно и доброжелательно и не плетут интриги становятся частичкой этой семьи.

Ну, вот для примера. Ведь далеко не каждый поедет в гости к другу, который живет в другом городе, причем, даже не зная, к кому ты точно едешь! Ведь все общение — до встречи, — проходило только в УО и в ICQ. А вот мы, российские подпольщики-ультимиты, так ездим! Такие встречи были и у нашего Клана лично, и у большой общественности НОВУСА. Вот и на прошедший Новый Год ко мне прихали трое товарищей по Клану.

Конечно, нередко Русские игроки пытаются перенести ссоры из виртуального мира в реальный, но при встрече все проблемы исчезают. Скажем, за выпиванием бутылки пива, а то и не одной...

Но есть личности, встреча с которыми в реале явно не закончится бутылкой пива, даже и по голове! Но обо всем этом я буду писать только на странице клана.

Blade: Мордобоем редко. Комьютерщики, как правило, неагрессивны. Кроме того, тех, кто сбя ведет по-свински, просто посылают куда подальше. Обычно собирается отличная и веселая

компания, причем некоторые специально приезжают из других городов. Если кто был в ФИДО на поинтовках, то здесь — то же самое, но только деление «по шардам», либо «по кланам», если в клане больше 3-х человек.

СИ: Перед началом разговора Shocke сказал, что мы что-то упустили в своем обзоре Ультимы. Ру. Что же?

Shocke «AoA»: Ты не упомянул о программе называемой UOAssist! Эта утилита очень упрощает жизнь в УО. В ней есть такие штуки, как лечение бинтами прямо из банка, реколиться (т.е. телепортироваться — ред.) тоже прямо из банка (не таскать с собой руны) и т.п. Ну а пить бутылки нажатием кнопки на клавиатуре гораздо удобнее, чем тыкать мышкой в сумку, ведь если ты не очень трезв, то можешь и не попасть в бутылку-то...

Blade: UoAssistant работает не со всеми шардами. А вообще, об УО можно много писать. Некоторые люди играют ежедневно и месяцами, а потом только узнают вещи, которые другие знали с самого начала — настолько это многогранная игра. Ну, еще в том обзоре вы ничего не сказали про встроенную систему макросов в УО. Как вам возможность самому написать свою любимую последовательность заклинаний, а потом по нажатию одной кнопки использовать все это на врага? А еще можно ездить на лошадях, плавать на кораблях и разговаривать с собственным профессором как с человеком: «show me inventory» и многое другое.

P.S. Согласно конфиденциальной информации, сообщенной на последнем ECTS нашему главреду, в Origin предполагают передать первую Ультиму Онлайн на «растерзание геймерам». Впрочем, если такое и случится, то не раньше, чем после выхода Ultima Online II (т.е. примерно через год). В любом случае — это хорошая новость, так что готовьтесь, господа геймеры.

ONLINE

Михаил ХОРПЯКОВ :ЭКСПЕРТ

«Мне не нравится лето, солнце белого цвета,
Вопросы без ответа, небо после рассвета.
Унеси меня ветер на другую планету,
Только не на эту, где я все потерял...»
Омыловые галлюцинации /«Розовые очки»

REDMOON: CIRCLE OF DESTINY & LOVE

Далеко — далеко, за много световых лет от Земли «Звезда» познала великую силу духа человека, имевшего неосторожность родиться на планете Сайнус. Он создал технократическую цивилизацию, открывшую многие из секретов природы. Затем появился пророк, предсказавший причество мрачных лет, вызванных людской гордостью. Он же дал и надежду на избавление от рока, сказав о «Солнце», которое в силах решить проблему...

Так началась легенда...

...Пророчество сбылось, и, как и судьба Сайнуса тонкой, как паутинка линией, прикоснулась к Земле. Тебе, герой, предстоит проделать большой путь и, преодолев огонь, воду и медные трубы, попасть на ту самую планету, пораженную человеческим поро-

Интернет: <http://www.redmoononline.com>
Системные требования: минимум: Pentium 200 MMX, 32MB RAM, 2MB Video, 150MB на диске, 28K Modem ; рекомендовано: PentiumII 233, 64MB RAM, 8MB Video, 500MB на диске, 56K+ Modem

Инсталляционный пакет: ftp://download.redmoon.co.kr/pub/sw/game_sw/jcent/RedMoon/ownLoad/RedMoon252e.exe

порок — гордыня. Сразу вспоминается Ларра. Да нет, не та, что затянута в дорогой английский трикотаж, а персонаж легенды из Горьковской «Старухи Изергилья». Так вот, Ларра был человеком чрезвычайно гордым, за что поплатился бессмертием в одиночестве.

В Redmoon ситуация немного иная, поэтому вдвое интересно следить за сюжетом — что же за развязка задумана сценаристами из JC Ent, такой же хрестоматийной окажется сила, способная восстановить светлое будущее далекой планеты?

Игра переносит нас в мрачный апокалиптический мир, визуально выполненный в стиле научно-фантастического аниме, с великим прошлым, потерянным настоящим и туманным будущим. Довольно редкая концепция Масштабной Коллективной Ролевой Онлайновой игры, не находите? Тем не менее, она прижилась — около пяти тысяч игроков ежедневно дополняют своим присутствием напряженную атмосферу миров Ред-

Уже есть
первые
кланы мира
Redmoon



Научно-фантастическое аниме?!

Забавный сюжет, не находите? Во-первых, спасти будем не родную планету, а какой-то там забытый Богом Сайнус. Во-вторых, главной причиной бед объявляются не пользовавшиеся до посещения пришельцы, а самый настоящий людской



Гангстеры «разминают» новичка...

мун. Оригинальный выбор разработчиков, **JC Entertainment**, вполне логично объясняется их месторасположением на Востоке, в Корее...

Но, обращаясь к фанатам **Ультимы Онлайн** и Эверквеста, не спешите с выводами! Не все так очевидно, как кажется на первый беглый взгляд.

Мир Красной Луны

Визуальный ряд похож... даже не знаю на что. Наверное, на **Fallout3**. Или на **Ультимовский**. Пусть каждый для себя решает, на что похож Редмун (на то есть «отстрелянья» экраны). Могу лишь заявить с полной уверен-

После драки вешей у героя осталось немного (режим РК выключен)...



Ограбление банка!



ностью, что в статике все выглядят просто замечательно. Но стоит сделать пару шагов, как миф о действительно красивой онлайновой игре снова становится только мифом.

Анимация, скованная беспощадным лагом, убога, уступает почти всем современным офлайновым проектам. Не до конца проработанным смотрится интерфейс. Но не стоит отчаиваться, не все так уж плохо — задники и персонажи отлично прорисованы, а главное — играть интересно!

После того как вы установили Редмун, запустите его и выберите игровой сервер (сейчас доступен только один). Игра попросит ввести **ID**, если такой имеется (в ином случае геймер регистрируется, не отходя от кассы, прямо

Уроки магии



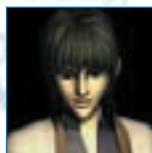
в меню игры). Теперь можно создавать своего персонажа. Кстати, игра регистрирует до трех персонажей с одного **ID**.

Первая особенность онлайнового аниме — уже сформированные персонажи, с четкой идеологией и сюжетно-обоснованной мотивацией. Это железное правило аниме, так сказать.

В любом случае для новой игры у геймера есть все: клевый прикид (можно выбрать цвет волос и одежды), подарки (оружие, магические навыки и всевозможные скилы у всех персонажей разные, думайте хорошенько, перед тем как выберете героя!), ну и предки тоже имеются.

На выбор предоставляются девять ярких, харизматичных персон.

Филарет



Обычный земной студент является, на самом деле, законным принцем Сайнуса. Теперь он, ведомый подсознанием, должен покинуть ставшую родной планету и перенестись на свою историческую родину. Ради ее спасения, естественно. Для этого Филарету предстоит закалить свой дух, ибо тело его слабо (именно так в сценарии...).

Азлар



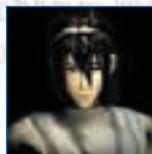
По старой добре традиции индийского кино, Азлар — родной брат Филарета. В раннем детстве был отлучен от семьи и против всяких законов усыновлен Аголосом, рассматривавшим его в роли принца Сайнуса. Не ведая своих корней, Азлар считает Филарета своим злейшим врагом, и поэтому кровь из носа старается лишить его жизни, совершенно не стесняясь в средствах.

Лунарена



Волевая и сильная духом, великолепно владеющая мечом, она послана на планету с целью убить Филарета. И судьба отпустила ей сложнейшее испытание — Лунарена влюбилась в своего клиента. Несчастный киллер, объятый ненавистью и любовью, она должна выбрать, чем поступиться — головой или сердцем...

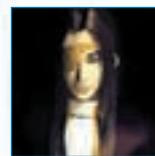
Садад



Человек королевских кровей, Садад волею судеб потерял родителей и стал рабом. Лишь только ненависть поддерживала в нем волю к жизни до появления Филарета, который, затем, помог ему обрести новую веру, веру в светлое будущее Сайнуса. Так, сильный и бескомпромиссный, Садад стал другом и защитником Филарета.

Дестино Дестени

Так уж получилось, что начальник филаретовской охраны перешел на сторону Аголоса. Через некоторое время горе-отщепенец умудрился полюбить мать Садада, Эстеллу, и в последствии обвинить ее мужа во всех смертных грехах, в



том числе и в порабощении сына. Со временем он раскайся в содеянном, и решил идти далее под знаменем истинного «Солнца». Разносторонне развитый, он одинаково преуспел как в физических, так и в ментальных дисциплинах.

Лавита Сувита



И снова о любви. Лавита занималась исключительно карьеризмом, когда встретила Садада. Еще одно сердце раскололось о безответную любовь — ее избранник был озабочен только охранением Филарета (уж не знаю, что тут можно подумать...). Тем не менее, ловкая и выносливая, Лавита способна на все во имя достижения поставленных целей.

Джарекс



О таких говорят — рубаха-парень. Однажды Джарексу, воспитаннику детского дома, случилось спасти Филарету жизнь. Все бы ничего, но что-то екнуло у него в груди, и вроде бы типичный хулиган задумался о своих убеждениях и жизненных целях. Весьма силен.

Китара



Китара — дочь придворного шамана К., обладательница дара предвидеть будущее. У нее не все в порядке с рассудком, что однажды и привело к несчастному случаю. Только донорская кровь Филарета спасла ее от неминуемой гибели, попутно наделив ее еще и небывалой ментальной силой.

Канон



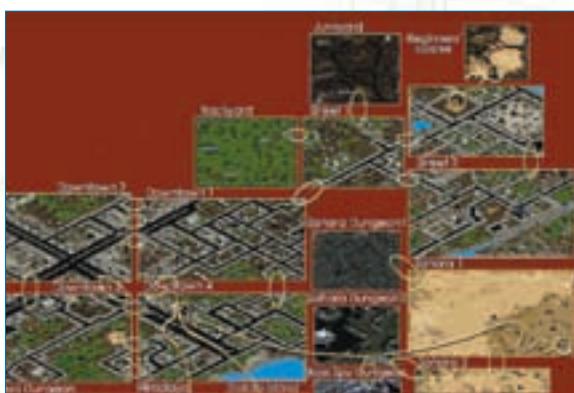
Суровая жизнь сделала взгляду Канона холодным, устремленным в никуда. Но в глубине его души теплится огонек, время от времени заставляющий его творить действительно великие и благородные дела.

После того, как выбор сделан...

Через мгновение на экране покажется окошко, которое проверяет все последние обновления игры, показывает полезную информацию. Просто закройте его.

Если вы играете в первый раз, то предложат пройти тренировочный уровень.

В начале тренировка напоминает компьютерные курсы: игрока учат двигать мышкой и кликать. Здесь все просто — наведите мышкой туда, куда бы хотели отправиться, и нажмите левую кнопку. Если перемещаться, удерживая **ALT**, то персонаж побежит, но только в этом случае выносливость (один из мобильных параметров) расходуется быстрее обычного. Если при передвижении персонажа удерживать **SHIFT**, то персонаж будет поворачивать голову по направлению к курсору мыши.



«Карта» Redmoon'a

Перейдя на другую локацию тренировочной площадки, я увидел злобных гопников, с озверением отбивающих почки человеку в самом расцвете сил. Подумал — «за дело» — и пошел дальше. Позже оказалось, что напрасно. Бандиты догнали меня, и один из них бесцеремонно замахнулся, намереваясь ударить в лицо. Пришлось проходить тренинг заново...

Для того чтобы атаковать цель нам требуется просто навести на нее курсор и нажать левую кнопку мыши. Противник должен быть на расстоянии, достаточном для действия оружия, иначе оно не «сработает». Если одновременно жимать **CTRL**, то персонаж будет атаковать с места.

Используйте клавишу **TAB** чтобы включить или выключить режим убийства персонажей (**Pkilling**).

Общение. Почта. Посылки.

Общение в онлайновой игре также важно, как и в реальной жизни. В **Redmoon'e** все стандартно, имеются: просто реплика (появится в спич боксе над персонажем), крик на всю локацию, по секрету всему свету (шепнуть) и сообщение группе. Вообще, встреченные мною обитатели Редмуна были не больно словохитвы и лишь на секунду прерывали жевать чунгам, чтобы лениво бросить: «Мек моней?»

Одной из уникальных находок игры является почтовая служба.

Используя почтовые ящики можно отправлять другим игрокам вещи! Просто нажмите на почтовый ящик и выберите читать (принимать) или отослать. Прелесть.

Теперь об игровой механике и о чисто субъективных ощущениях. Как и в любой иной ролевушке, ваш аватар активно «мочит» врагов — террористов, шпионов и прочих супостатов, получая за содеянное опыт и время от времени уровни и новые скрипты. Просто какой-то ГОСТ на ролевые игры, одним словом.

Но вы ведь помните, что в **Redmoon'e** люди копошатся, приобретают амуницию и отдают жизни в борьбе за светлое будущее... далёкой планеты, а не Земли.

Социализм-online? Нет, анархия!

Корейцы (пускай и южные) не чужды идеям коллективизации.

Неудивительно, что нам заявлено: «главным фактором, влияющим на gameplay является образование и последующее взаимодействие различных группировок игроков на самом высоком уровне организации и иерархии». Именно так полагали разработчики при запуске **Redmoon'a**. А жизнь внесла свои корректиды...

Группировки-то есть, а вот остальное...

Фактически, все происходящее в онлайновом мире Красной Луны иначе как анархией не назовешь. Сценарной направленности персонажа не придерживается никто. Каждый бьется сам за себя или создаются самые неожиданные сочетания героев. Ведь остался нерешенным главный вопрос: по какому принципу будут делиться игроки? По национальному, территориальному, образовательному или еще по какому-нибудь признаку? JC Ent. надо было более внимательно продумывать игровой процесс и ставить какие-то программные заслоны на внесюжетных линиях развития персонажей. Возможно, по итогам бета теста так и случится...

Но в любом случае игра уже получилась и утомительный даунлоад клиента **Redmoon'a** (более 170 МБ с патчами) вскоре после начала онлайновых приключений.

Ведь это интересно.

Это надолго.

К тому же, онлайновые миры — это, в конце концов, модно...

CN -ONLINE

aGSM VS GAMESPY

о мере развития сетевых игр в Интернете возникла неожиданная проблема — поиск серверов в Сети. Довольно давно был нашупан путь решения и выпущена первая довольно приличная программа по имени **GameSpy** (**GS**). Сейчас **GameSpy** (она естественно платная) превратилась в своей категории софта в своего рода монстра. Увы, но потуги разработчиков из других фирм «переплюнуть» **GS** заканчивались неудачами, а сам **GS** разрастался все больше, завоевывая сердца геймеров. В общем, это та же история, что и с **ICQ**...

Программа же, о которой идет речь в данной статье, **alternative Game Server Monitor** (Альтернативный Монитор Игровых Серверов, в дальнейшем **aGSM**) в своей функциональности претендует на то, чтобы обойти **GameSpy**. Давайте посмотрим насколько это ей удалось.

К тому же, новая версия программы вышла совсем недавно 17 Декабря прошлого года.

Начнем наше сравнение утилит с « внешностью », а конкретнее с объемом.

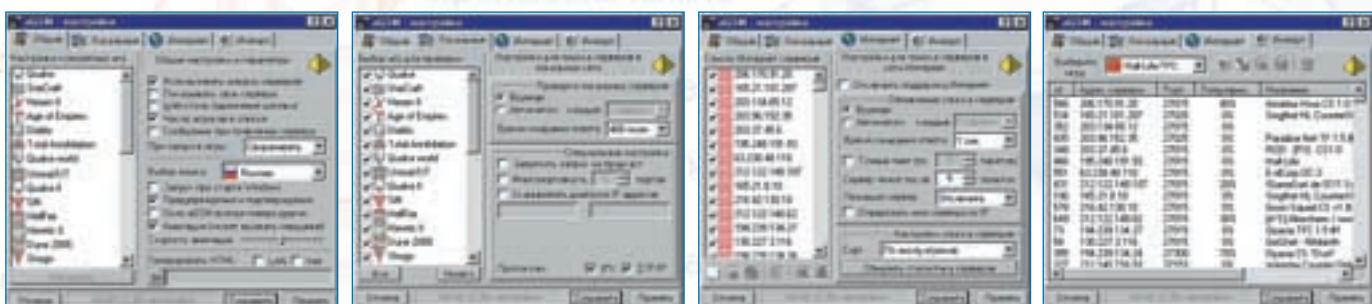
Объем инсталляции **aGSM** составляет всего лишь 364 КБ (против 4 мегабайтного **GS**). Одно преимущество уже налицо. Интересно, сможет ли **aGSM** удержать и дальше позицию лидера?

После загрузки **aGSM** с официального сервера <http://www.agsm.net> приступаем к тщательному изучению интерфейса и функций программы.

В обеих программах при первом запуске мы попадаем в меню настроек игр, осуществляя выбор сервера, описываем «расположение» игр на локальном диске.

У **aGSM** есть одна примечательная особенность (или еще одно преимущество перед **GS**) — в меню выбора языка есть Русский! Это, конечно, является может быть и не самой важной, но в то же время очень приятной особенностью для российских пользователей, так как обычно наш язык забывают включать в различного рода программы иностранных производств...

Возвращимся к **aGSM**. Итак, мы попали в основное меню, где можно настроить желаемые игры (пока поддерживается 32 игры, начиная от легендарного **Quake'a** и заканчивая уже не менее легендарным **Nox'om**). Затем идет закладка локальных настроек. Тут игрок может назначить используемые протоколы (всего их два, **IPX** и **TCP/IP**), указать частоту опроса занятых серверов, а также задать фильтрование по максимальному значению задержки пакета от сервера

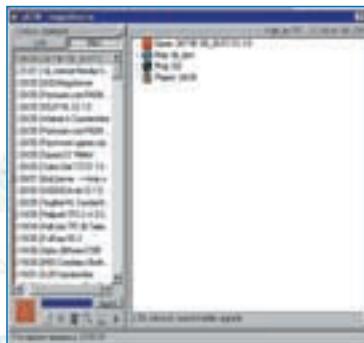


до клиента. Игрок может выделить из списка любые (или все...) желаемые для проверки игры.

Особняком стоит закладка с названием «Интернет», посредством которой можно включить или отключить поддержку Интернета и задать параметры сортировки Интернет-серверов (по числу игроков, по меньшему пингу и т.д.). Тут же можно добавить новый сервер, введя адрес вручную.

Ну, вот и дошли до последней закладки, в которой импортируется список серверов, считываемый с мастер-сервера aGSM. Сервера в полученном списке можно обновить и проверить на работоспособность, причём будет показан даже такой параметр, как популярность сервера в процентах! Вот уж поистине не вероятная программа. Но и это *ещё* не всё. Сохраняем все настройки и переходим к главному окну мониторинга серверов.

Тут присутствует всего несколько стандартных кнопок, таких как: запуск игры на выделенном в списке сервере, обновление списка серверов, вывод текущих настроек, с возможностью их изменения, а также опция поиска игрока, возможность получить краткую справку о программе (полную ищите на сайте aGSM, адрес которого был упомянут в начале текста) и возможность убрать программу в системный трей.



Хотелось бы отметить тот факт, что программа при каждом запуске автоматически обновляет список серверов, скачивая файл списка с мастер-сервера и сортирует в соответствии с предпочтениями игрока, выставленными заранее на экране настроек. Плюс ко всему имеется разделение на Интернет-сервера и на LAN-сервера для удобства пользования.

А теперь вернемся к нашему сравнению aGSM с GS.

GameSpy намного круче описываемой утилиты, это бесспорно. Но, во-первых, aGSM является полностью бесплатным продуктом (хорошо это или плохо сказать трудно, хотя, наверное, скроет плохо, чем хорошо, ведь у создателей GS

больший стимул обновлять свой коммерческий продукт, включать поддержку новых игр, разрабатывать все более интерактивный и футуристический интерфейс).

Зато aGSM «берёт» своей интуитивной простотой, нет никаких лишних наворотов. Здесь есть всё, что нужно нормальному геймеру и без изъянов!

Подводя итог, я, как заядлый геймер, скорее склонюсь к простенькому aGSM с его стандартными функциями, нежели в сторону навороченного GS, насыщенного уже не только на геймера, но и на «интернетчика широкого профиля». Эти дополнительные функции, на мой взгляд, не красят GS: не для этого он был разработан, слишком много в него впихнули разработчики. Большинство геймеров не использует и половины возможностей GS!

А потому всем «точным геймерам», которым нужен достоверный мониторинг серверов, настоятельно рекомендую скачать aGSM по адресу <http://www.agsm.net/download.shtml>.

P.S.: Если у кого возникнут проблемы при запуске aGSM, и операционная система будет упоминать **ws2_32.dll**, то просто скачайте инсталлятор этой библиотеки по адресу <http://www.microsoft.com/windows/downloads/bin/W95ws2setup.exe>.

ONLINE

ЭКСПЕРТ: Иван Петрович (petrovich_iv@mail.ru)

DOWNLOAD: ПРОВЕРЕНО ЛИЧНО

CS Launcher 1.0 (бета версия)

Интернет:
<http://ftp.2000pages.com/cslauncher.htm>
Операционная система:
95/98/ME/2000/NT4
Размер: 95 Кб
Статус: Freeware

Из названия ясно, что эта программа запускает Counter Strike — самый востребованный мод HL. Такие утилиты встречаются, но, во-первых, CS Launcher 1.0 самый свежий, а, во-вторых, он отличается сочетанием простоты с широкими



возможностями, — с одной стороны вмешательства пользователя не требуется, а с другой — можно указать нужные параметры самостоятельно — имя ejecutiva (например, **hl.exe** или **hl.exe**) или даже использовать для CSL командную строку.

После загрузки CS Launcher 1.0 попадаем в главное окно с рядом меню. Наиболее важные это:

«Main»:

Сохранить/Загрузить настройки — соответственно, сохранить, загрузить, либо удалить какую-либо конфигурацию параметров;
Launch! — запуск CS с выбранными параметрами;
Exit — выход из CS Launcher 1.0;

«Options»:

Файловые настройки — указать путь к hl.exe и папку HL (по умолчанию);
Закрываться после запуска CS — утилита закроется, после того, как запустит CS;
Использовать звуки — включить или отключить использование звуков в программе.
Сохранять настройки при выходе — при закрытии CSL будет автоматически сохранять настройки пользователя.
Показывать StatusBar — использовать или нет StatusBar

В меню «ToolZ» найдется еще одна полезная геймерам утилита — **Config Editor**, редактор для правки и создания конфигов CS. **Config Editor** не показывает файл, как обычный блокнот из Windows. Все команды разделены построчно и, чтобы отредактировать строку, нужно её выделить и изменить значение в поле «выбранная строка», а затем нажать «Сохранить» или Enter. Что особенно удобно список команд HL прилагается в установочном комплекте утилиты. Адреса многих серверов CS также уже есть в памяти CS Launcher'a.

BM Drivers

Интернет:
<http://www.bmdrivers.com/bmdriver.htm>
Операционная система: 95/98/2000/NT4
Размер: разный
Статус: Freeware

BusMaster-драйвера под все чипсеты — Intel, VIA, ALi, SS и т.д. Настоятельно рекомендуется тем, кто хочет выжать из своего компьютера максимум скорости, ведь разгонять можно (и нужно!) не только видео карту и процессор. По результатам тестирования в некоторых случаях при использовании BusMaster-драйвера достигается прирост производительности до трех раз (особенно для чипсета I820 и UDMA 66/100 накопителей). Мой машине (на чипсете VIA) применение софта с это-



го сайта принесло дополнительные 120 очков в тесте 3D Mark 2000.

Удобно, что сайт поддерживает отсылку нужных драйверов по почте, обычно их размер колеблется в пределах 100-900 Кб. Для большинства чипсетов можно скачать не только один нужный драйвер, но и специальный «установочный набор». Такая утилита самостоятельно определит версию софта на машине, разберется, нужно ли обновление и, если апгрейд требуется, то самостоятельно установит последние драйвера.

Если неясными остаются какие-то вопросы, например, стоит ли применять тот или иной драйвер, как измерить производительность, оптимизировать настройки, то неплохо заглянуть в раздел **Tips & Tricks**. Тут все разжевано очень подробно...

Qbeam 1.0

Интернет: <http://www.dxfanla.boom.ru/download.html>
Операционная система: 95/98/2000/NT4
Размер: 228 Кб
Статус: Freeware



Если не хотите тратить время (и деньги) на бесцельное ожидание результатов запроса к перегруженому поисковику или многократно возобновлять докачку файла после обрыва, то можете заказывать и получать их прямо в личный почтовый ящик. Сайты, которые предлагают такой сервис, немного, но зато есть утилиты, которые добавят этот сервис к любому сайту! **Qbem** — одна из таких разработок.

Чтобы ей воспользоваться, нужно иметь почтовый ящик. Затем программа попросит указать «**Ваш E-mail**» — почтовый адрес, на который будут приходить результаты запроса (например, dolser@mail.ru), «**SMTP Host**» — адрес сервера, через который будут уходить запросы (например, smtp.mail.ru или вашего провайдера). Если не указать **User ID** — идентификатор пользователя (обычно это всё что стоит до @), то возможна неправильная работа с некоторыми почтовыми серверами. Вся подробная информация о протоколах и почте обычно есть на специальной страничке почтового сервера или в его **FAQ**.

Обратите внимание на выбор сервера, который доставит ответ на запрос в ваш почтовый ящик (поле «**To Address**»). Они различаются по скорости работы, ограничениям по количеству обращений к ним, размерами передаваемых файлов и т.д. («методом тыка» можно подобрать самый удобный).

Опция «**Автоопределение запроса**» включает возможность автоматического определения программой, что сейчас находится в строке запроса: данные для поиска или заказ файла. При отключении данной возможности, в случае возникновения «сомнений» у программы, будет вываться диалоговое окно, в котором нужно будет выбрать: производится поиск или требуется заказать файл.

Для тех, кто никогда не пользовался запросами или заказом софта по почте, расскажем об этом чуть подробнее.

Наберите в строке «**Запрос**» — интересующую информацию. Выберите подходящую категорию поисковиков и укажите конкретный поисковик. Нажмите «**Выполнить**». Если настройки программы верны, то через некоторое время в почтовый ящик придёт результат поиска.

Заказ файла делается аналогично. Наберите **URL** нужного файла в строке «**Запрос**» (можно перетягивать мышкой ссылки). Нажмите «**Выполнить**». Если все указано правильно, то через некоторое время в почтовый ящик свалиться заказанный файл.

UltraPlayer

Интернет: <http://www.ultraplayer.com/>
Операционная система: 95/98/2000/NT4 (для NT обязательен браузер не ниже IE4)
Размер: 2 МБ
Статус: Freeware

Бесплатный проигрыватель MP3, WMA, WAV, CD Audio и потокового аудио. В отличие от других популярных MP3



плееров обеспечивает прием Интернет-радио, а также проигрывает видео файлы в форматах Windows Media, AVI, MPEG, Real. Обратите внимание — для воспроизведения видео типа Windows Media необходимо иметь в системе Windows Media Player 6.4 или старше. UltraPlayer использует, конечно же, не сам проигрыватель от Microsoft, а лишь его кодек.

Как и всякий современный медиа-плеер программа поддерживает playlist, есть эквалайзер, визуализаторы в широком ассортименте (<http://www.ultraplayer.com/download/plugins/plugins.asp>).

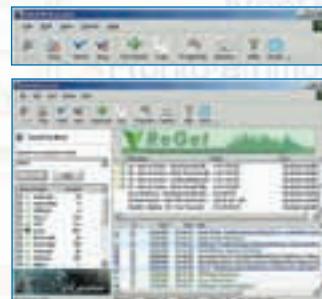
Особая прелесть UltraPlayer'a заключается не только в бесплатности, но и в достаточно красивом и крайне функциональном интерфейсе. UltraPlayer поддерживает «шкурки» (<http://www.ultraplayer.com/download/skins/skins.asp>). Особенно совместную «шкурку» Gothic.

По мнению многих Интернет-обозревателей UltraPlayer — потенциальный «убийца» Winamp'a.

WinMP3Locator 3.0

Интернет: <http://www.winmp3locator.com/>
Операционная система: 95/98/2000/NT4
Размер: 772 Кб
Статус: Freeware

Раз уж речь зашла об MP3-файлах, поговорим и о программах их поиска в Интернете. WinMP3Locator как раз из этой серии.



Наберите в строке «**Запрос**» — интересующую информацию. Выберите подходящую категорию поисковиков и укажите конкретный поисковик. Нажмите «**Выполнить**». Если настройки программы верны, то через некоторое время в почтовый ящик придёт результат поиска.

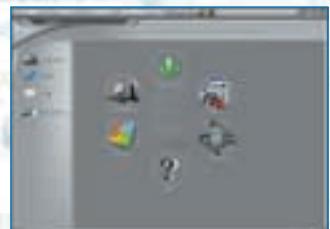
Отдельно поставляется и утилита локализации WinMP3Locator, кстати,

русский эта программа уже поддерживает.

Talisman 1.7

Интернет: <http://www.lighttek.com/talisman.htm>
Операционная система: 95/98/ME/2000/NT4 (обязателен IE4+)
Размер: 3500 Кб
Статус: Shareware

Хотя это и не совсемично для колонки «Download: проверено лично!», но рекомендую не конкретную программу, а целый сайт. На www.lighttek.com расположена ресурс коллектива программистов, прежде всего известных как авторы



надстроек над IE по имени **Talisman**. Применив эту программу-оболочку, мы получим новый Рабочий стол (Desktop) и улучшенную функциональность интерфейса ОС. На этот сайт стоит заглянуть, хотя бы потому, что как страница, так и предлагаемый софт отличаются стильным дизайном.

Помимо самого Талисмана полезной может оказаться и:

Alteros 3D (бета версия)

Интернет: <http://www.lighttek.com/alteros/index.htm>
Операционная система: 95/98/ME/2000/NT4
Размер: 2000 Кб
Статус: Shareware

Это программа просмотра 3D файлов различного формата (3DS, MAX, VRML, TrueSpace, LightWave и многих,

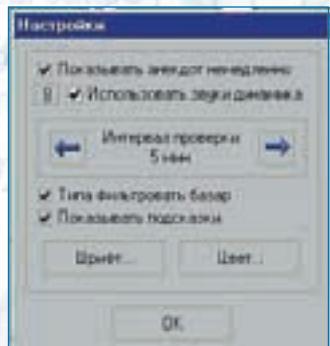


многих других), также как и обычных двумерных графических файлов (JPEG, BMP, GIF и других). Встроенные редакторы позволяют читать и изменять тексты, HTML-документы (обязателен IE4+) и еще много чего. Alteros 3D умеет перемещаться по гиперссылкам в файле, копировать результаты рендеринга 3D в системный буфер обмена (в BMP или JPEG), откуда картинку можно вставить в любое приложение или использовать как обои Рабочего стола. Можно обрезать объемную картинку, применить к ней эффекты и т.п. Программа поддерживает смену «шкурок» и, как уже говорили, имеет очень приятный дизайн.

«Доставка анекдотов» 2.2

Интернет: <http://docs.4t.com/anekdots>
Операционная система: 95/98/ME/2000/NT4
Размер: 208 Кб
Статус: Freeware

Небольшая утилита, позволяющая время от времени прочитать свежий



анекдот и, если повезет, рассмеяться. Анекдоты собираются в Рунете и показываются во всплывающем оконке самой программы. Настройки немного — периодичность сканирования сети на предмет новых смешилок, оповещение о новых поступлениях звуком, выбор шрифта/фона и фильтрация матов.

Последняя фича пока не работает, что плохо. То ли Рунет у нас такой, то ли программа ходит по каким-то рутеральным сайтам, то ли с анекдотами напряг, но к концу дня от нецензурной лексики устает сильно...

Но к собственно «Доставки анекдотов» претензий нет, сидит в System tray, работает «как часы» и без сбоев.

ONLINE

SONY AIBO ERS-210



Комне, «Ганс»!

На меня мало впечатления произвела демонстрация первых образцов роботов в 1998 году. И если уж что-то заинтересовало, то, скорее, отзывы владельцев первых моделей **Sony AIBO**. Кстати, было чрезвычайно любопытно наблюдать за постепенно разворачивающейся дискуссией. Ненавистники **AIBO** в большей степени напирали на то, что обычная собака стоит несопоставимо дешевле, а возможностей у нее несравненно больше. Ортодоксально настроенные фанаты убеждали своих оппонентов в том, что теперь наступило самое подходящее время для того, чтобы избавиться от живых питомцев. Пусть **Sony AIBO** стоит баснословно дорого, но ведь можно сэкономить на еде, «робособаку» не нужно выгуливать, она никогда не болеет и т.д. В этих спорах родилась простая истина, которую проповедовала и сама **Sony** в своих официальных пресс-релизах. **AIBO**, конечно же, не может да и не должен заменять собой живого питомца. **AIBO** — это доступный многим образец высоких технологий, один из самых интересных экспериментов, связанных с моделированием искусственного интеллекта, «игрушка будущего»...

...Его называли «Ганс». Другие имена он либо плохо запоминал, либо плохо на них реагировал. Возможно, это вопрос звучности или проявление искусственного характера? Внешне «Ганс» напоминал терминатора в собачьем обличье. Вел он себя, правда, вполне добродушно. «Ганс» бегал по редакции, с любопытством осматривался, но больше всего интересовался легким красным шариком. Он «видел» его на довольно большом расстоянии, охотно подходил к нему и играл с ним. Игра заключалась в откатывании шарика с помощью одной из передних «лап» или «головы». «Ганс» также «разговаривал». Определенная последовательность электронных звуков весьма точно выражала его настроение. В коммуникационном арсенале «Ганса» оказался также немалый набор разных жестов. Он умел махать хвостом, дергать ушами и поднимать передние лапы. Десятки различных комбинаций означали что-то строго определенное. «Ганс» хочет, чтобы с ним поиграли, «Ганс» хочет, чтобы его оставили в покое, «Ганс» не понимает, что от него хотят, «Ганс» всеми силами старается обратить на себя внимание окружающих. Нам предстояло выучить целый язык, чтобы понять, как общаться с роботом... «Ганс» был еще совсем маленьким щенком, и его надлежало воспитывать. Каждое правильное (с нашей точки зрения, разумеется) действие поощрялось поглаживанием пальцами по спине или голове. Каждое неправильное — наказывалось легким ударом по «носу». «Гансу», кажется, очень нравилось, когда его

хвалили. Он довольно пищал и весело мотал головой. И, наоборот, очень тяжело переживал наказание, всем своим видом показывая, как он расстроен. Бегающий по редакции робот оказался настоящим диверсантом. Рабочий процесс прекращался до тех пор, пока его не уносили счастливые хозяева. Даже самые отчаянные пессимисты с немалым интересом в глазах наблюдали за «Гансом», сопровождая, правда, его действия остроумными комментариями. Следить за роботом можно было часами. Его самостоятельность и «разумное» поведение гипнотизировали. Все равно что смотреть на аквариумных рыбок — вроде бы все одно и то же, однако постоянно что-то меняется. «Ганс» определенно менялся — он развивался, учился, демонстрировал новые движения и буквально «умел» на глазах. Однако для то-



e~shop
<http://www.e-shop.ru>

Только 8 Марта

на все заказы, поступившие от прекрасной половины человечества предоставляется

СКИДКА 8%



Dark Side
Developer Kit (new)
\$199.99

**Войди
в мир
Роботов!**



го, чтобы он «умел», его нужно было «учить». «Ганс» оказался не только объектом для наблюдения, но и объектом для воспитания.

«Умный» AIBO ERS-210 способен реагировать на 40 различных слов. Однако научить им «Ганса» казалось примерно так же сложно, как воспитать живого щенка. По крайней мере, команде «Sit!» («Сидеть!») мы учили его точь-в-точь, как учили бы обычного пса. Громко произносим «Sit!», потом нажимаем на заднюю часть корпуса (или тела?), добиваясь того, чтобы «Ганс» сел. И так бесконечное число раз. Теоретически через пять промежуток времени «Ганс» дол-



жен самостоятельно выполнять команду. Если «воспитанник» не слушается, награждаем его щелчком по носу. Если он садится, то обязательно гладим его (кстати, как ни странно, процесс поглаживания почти всегда сопровождается поощрительными словами, хотя всем, разумеется, понятно, что робот не понимает по-русски и далеко не всегда распознает особенности интонационного рисунка).

Говорят, что AIBO ERS-210 узнает хозяина по голосу. У «Ганса» было много разных хозяев, точнее, много разных голосов, поэтому справедливость его утверждения проверить не удалось, хотя оно почти не вызывает никаких сомнений. Говорят также, что робот способен узнавать внешность хозяина. По мнению большинства, это неправда. Действительно, если с «Гансом» обращались ласково, подолгу возились с ним и играли с ним, робот проявлял дружелюбие и пребывал в весьма счастливом расположении духа. Если «Ганс» игнорировали, отнимали у него мяч, заставляли делать то, что он не хочет или просто не понимает, он «обижался», ложился спать либо сигнализировал: «Оставьте меня в покое!».

Разумеется, нашлись экспериментаторы, которые, помещая «Ганса» в нестандартные ситуации, убеждались в интеллектуальности (или неинтеллектуальности) создания Sony. Все очень просто: кладем несчастную «собаку» на бок и готовимся смеяться. Ага, вот «Ганс» помахал в воздухе двумя «лапами» — наверное, не может понять, что же такое произошло! Но что это? «Ганс» отталкивается другими «лапами» от пола, как-то хитро выворачивает их, и вот он уже сидит на полу и просит вернуть ему отобранный мяч! Впечатляет, ничего не скажешь... Мне доводилось слышать также о любителях, которые рисовали на стенах мячи красного цвета и потешались над AIBO, тупо толкающим мордой стену. Понятно, конечно, что возможности робота не безграничны, что искусственно созданные нестандартные ситуации могут оказаться тупиковыми для «Ганса», однако что это может кому-то доказать?

Когда-нибудь «Ганс» станет взрослой «собакой», он научится понимать все те 40 слов и команд, о которых мы говорили, будет отличать по голосу своих хозяев и будет по-прежнему удивлять тех, кто видит его впервые... А что дальше? Неужели он превратится в «еще одну фишку», которая будет пытаться где-нибудь в углке и демонстрироваться по приходу гостей? Вовсе нет. Достаточно приобрести *memory stick* для AIBO, и программа «Ганса» изменится. Он сможет научиться чему-то новому, выучит новые команды и обязательно вновь удивит своих хозяев.

AIBO ERS-210 выгодно отличается от своего предшественника, модели ERS-110. Научившись распознавать человеческий голос, робот стал куда более «живым» и приятным в «общении». Весьма эффектным оказалось его внешнее преображение. Дергающиеся уши, движущийся хвост и подчеркнуто sci-fi'ный дизайн производят вполне свежее впечатление. Крохотную цифровую CMOS-камеру, выполняющую у AIBO функцию глаз, можно подключить к PC с помощью J141 LAN-карты. Так появляется уникальная возможность посмотреть на мир глазами своего питомца.

Общая оценка AIBO ERS-210 зависит от того, как к нему относиться. Сейчас это сложно называть игрушкой, это совсем не замена живой собаки. Однако меня, например, «Ганс» заставил несколько иначе смотреть на окружающую действительность. Робот не симулирует поведение живого существа, он «живет» сам по себе. Общая программа — это только повод для определенного поведения, AIBO делает именно то, что хочет. Наверное, это и привлекает большинство пользователей... точнее, хозяев роботов.

AIBO ERS-210 — приобретение, доступное далеко не каждому. Причина высокой стоимости — ограниченное производство роботов. Надо полагать, пройдет какое-то время, AIBO станет таким же популярным явлением, каким некоторое время назад был «Томаготчи», и тогда во многих квартирах появятся свои «Гансы», «Майки» и «Ники»...

СИ-ЖЕЛЕЗО



Dark Side
Developer Kit (new)
\$199.99

**Войди
в мир
Роботов!**



**СОЗДАЙ СВОЕГО РОБОТА
таким, каким ты его видишь
и запрограммируй
его поведение.**

Droid
Developer Kit
\$169.99

Robotics
Discovery Set
\$249.99

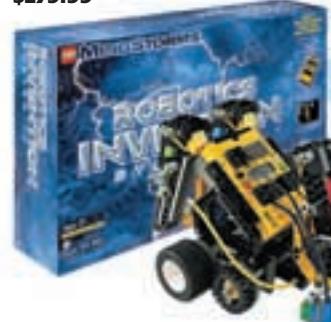
Robotics
Discovery Set
\$249.99

Дополнительный
набор
\$90

Дополнительный
набор
\$90

Дополнительный
набор
\$90

Система Robotics Invention System,
программируемая с компьютера
\$279.99



Дополнительный
набор
\$90



ЖЕЛЕЗО

CREATE
PLAY
INTERACT
Voor Films En

FINAL FANTASY IX

Максим Заяц

Раздел 8: Шахта

#0444.jpg-0449.jpg Спустившись по лестнице ко входу в шахту *Fossil Roo*, мы проходим мимо закрытой решетки, которая с грохотом распахивается у нас за спиной, выпуская... робота. *Armodullahan* радостно гонится за нами на протяжении нескольких экранов — а мы, соответственно, столь же радостно убегаем от него. Задача осложняется тем, что на пути периодически попадаются некие лезвия-маятники — урона они не наносят, но вот движение замедляют довольно сильно. В случае, если роботу удается догнать нас, приходится в темпе обижать его и



мчаться дальше. Маленькая проблема заключается в том, что уничтожить его совсем наверняка не удается — через несколько мгновений после очередного поражения бесформенная груда деталей отскребает себя от пола пещеры и целеустремленно мчится вслед за нами. Все заканчивается на третьем экране, где нашему небольшому отряду удается перепрыгнуть через провал, в который благополучно сваливается не заметивший ловушки робот. А на следующем экране нас уже поджидает некая красотка с топором, представившаяся Лани, охотницей за людьми. Она была одной из тех, кто получил от королевы Брахны задание доставить медальон принцессы... и, похоже, ей все равно, с какого тела снимать его — с живого или с мертвого.

Босс: LANI

Уровень: 19
HP: 5708
Gil: 0
MP: 4802
AP: 0
Предметы: -
Можно украдь: Coral Sword, Gladius, Ether
Атака: Aera, Water, Fira, Thundara
Слабость: -

Продолжение.
Начало в номере
01(82) за январь 2001 года.

го из них мы встречаем на следующем экране. Расспросив аборигена здешних мест о том, как можно добраться до Внешнего континента, мы начинаем решать гигантскую головоломку с жуками. Все очень просто: гарганты путешествуют по всему лабиринту пещер, но они ненавидят воду и никогда не пойдут по пути, заблокированному небольшим водопадом. Все что от нас требуется — управлять этими водопадами с помощью рычагов, меняя маршруты движения гаргантов. Приступаем к делу. Бежим на



верх-направо, переходим на следующий экран и срываем цветок для того чтобы подманить гаргана. Жук переносит нас в другую пещеру. Бежим направо, переходим на следующий экран и поворачиваем рычаг. Миникарта, появившаяся в правом верхнем углу экрана, наглядно демонстрирует нам изменение маршрута. Возвращаемся на предыдущий экран и вновь подманываем жука. Оказавшись в новой пещере, мы бежим налево, поднимаемся вверх по лестнице и затем бежим наверх. В сундуке на следующем экране нас ждет *Ether*. Возвращаемся на предыдущий экран, спускаемся вниз по лестнице и вновь бежим наверх — на этот раз в правый верхний угол экрана. По извилистой дорожке мы передираемся на следующий экран и нажимаем на рычаг #2. Возвращаемся к тому месту, куда нас доставил гаргант, и вновь подманываем жука.

Он доставляет нас в уже знакомую пещеру. Бежим направо и вновь нажимаем на рычаг #1. После этого возвращаемся на предыдущий экран и вновь подманываем жука цветком. Теперь нам нужно вернуться к тому охотнику за сокровищами, который рассказывал нам о гаргантах и переключателях. От него мы идем вниз и встречаем... Стилзкина, а с ним еще одного мугла. На этот раз неутомимый путешественник предлагает нам приобрести *Phoenix Pinion*, *Remedy* и *Ether* по скромной цене 555 Gil. Оформив покупку, мы просим мугла сохранить игру и идем вниз, на следующий экран. Подманив жука, мы перемещаемся в новую пещеру. Стоящий здесь охотник за сокровищами с радостью поможет нам раздобыть несколько полезных вещиц — за соответствующую плату, разумеется. Разобравшись с покупками, поднимаемся вверх по лестнице и нажимаем на рычаг #4. Бежим направо и переходим на следующий экран. Здесь





нам необходимо подманить очередного гаргANTA, который доставит нас в новую пещеру. Оказавшись на месте, бежим направо и переходим на следующий экран. Здесь в сундуке нас дожидается **Lamia's Tiara**. Забрав ее оттуда, мы возвращаемся на предыдущий экран и на жуке мчимся обратно к рычагу #4. Нажав на него еще раз, мы вновь бежим направо и вновь подманываем к себе жука. На этот раз мы попадаем в довольно милую пещеру с водопадом — она находится справа от того места, куда нас доставил жук.

Вскарабкавшись вверх по лианам, оплетающим каменную стену, мы пытаемся сместиться немного правее. Неудачно — сильная струя воды сбрасывает Зидана вниз, в озеро. Для того чтобы выбраться из него нам необходимо нажать на клавишу **E**. Поднимаемся вверх по откосу справа и вновь карабкаемся по лианам — на этот раз к проходу, который находится вверху справа. Перебравшись на следующий экран, мы попадаем в пещеру, где очередной охотник за сокровищами активно сокрушает киркой каменную стену. Он с радостью одолжит нам свой инструмент на неопределенное время всего лишь за один **Potion**. Соглашаемся на эту сделку и через минуту уже стоим с киркой в руках, и жажда наживы постепенно заволакивает сознание. :) Не будем увлекаться. Прежде всего необходимо продолбить стенку в правой верхней части экрана. После доброго десятка ударов из нее вываливается мугл, которого мы просим сохранить игру. Затарившись снаряжением в магшопе, мы начинаем дол-

бить центральную скалу. Если долго мучаться, что-нибудь сломается... Время от времени к нам в руки сваливаются различные полезные предметы — начиная от банальных **Potion** и заканчивая весьма полезными предметами экипировки. Вдоволь наработавшись, мы возвращаем кирку владельцу и идем в проход в правом нижнем углу экрана. На следующем экране нам необходимо забраться в левый нижний угол, где спрятан сундук с **Survival Vest**. Забрав его с собой, мы возвращаемся на предыдущий экран, а оттуда — к озеру. И вновь мы карабкаемся вверх по лианам — на этот раз в левый верхний угол экрана, где находится последний рычаг. Нажав на него, мы цепляемся за лианы и карабкаемся направо, стараясь вновь попасть под струю водопада. Выбравшись из пруда, идем направо и, не поднимаясь вверх по откосу, идем в проход в правой нижней части экрана. Последняя поездка на жуке — и мы выбираемся из шахты для того чтобы вдохнуть воздух Внешнего континента. Добро пожаловать!

#0476.jpg Оказавшись на карте, мы бежим вперед до тех пор, пока не видим над головой нечто вроде моста с каким-то сооружением посередине. Пробегая под ним, стают уделять особое внимание местным обитателям, с которыми нашему отряду, вероятно, предстоит сразиться. Знакомьтесь — этого малютку-кактуса зовут **Cactuar**, и большую часть времени он проводит в земле. Пока он там находится, ни в коем случае нельзя атаковать его — в ответ кактусенок применяет атаку **1000 Needles**, котораяносит у одного из на-

ших персонажей, соответственно, **1000 HP** — по одному на каждую иголку. Итак, до тех пор пока из земли торчат лишь макушка кактуса, мы ждем и строим планы мести. Но стоит ему показаться на поверхности — и можно применять грубую физическую силу. В награду за победу в каждом из таких боев наши персонажи получают более **1000 Exp** — отличный шанс немного поднять уровень всех членов отряда. Обогнув холм справа, мы забираемся наверх по пологому склону и бежим к мосту. Странное сооружение на проверку оказывается не менее странной деревушкой...

Раздел 9: Conde Petie

#0479.jpg-0487.jpg Прежде чем познакомиться с местными обитателями, нашим героям придется научиться правильно выговаривать их приветствие: «**Rally-Ho!**». После того как с формальностями будет покончено, нам покажут **ATE**. Каменная арка закрывает от нас небольшой участок экрана. Если покопаться за ней в темном углу слева, мы сможем достать из сундука **2700 Gil**. После этого мы с чистой совестью бежим наверх и заходим в

ходим обратно на улицу, бежим наверх и поднимаемся вверх по лестнице. Еще один **ATE**, после которого мы спускаемся в нижнюю часть огромного зала и разговариваем с Виви. Очередной **ATE** настигает нас сразу после разговора, после чего мы бежим в правый нижний угол экрана и спускаемся вниз по лестнице. Это магазин, и в нем стоит... черный маг?! Он убегает, прежде чем мы успеваем хорошенько рассмотреть его. Виви мчится за ним, Зидан бежит следом — и на выходе сталкивается с Даггер. Всем отрядом они несутся к выходу из деревни, но все напрасно — черному магу удается сбежать. Местный абориген с готовностью сообщает нам, что «**острые шапки**» приходят из леса, который находится к юго-востоку от **Conde Petie**. Похоже, туда-то нам и придется отправиться. Однако перед этим стоит вернуться в магазин и пополнить запас различных снадобий. Попросив стоящего неподалеку мугла сохраниТЬ игру, мы пробегаемся вдоль нижнего края экрана в поисках скрытого сундука, в котором лежит **Phoenix Pinion**, а затем бежим направо и переходим на следующий экран. Здесь находится еще один магазин, в котором мы можем обновить оружие и снаряжение наших персонажей. Покончив со сбарами, мы возвращаемся к выходу из деревни и по карте Внешнего континента бежим на юго-восток, туда, где у подножия холма виднеется огромный лес. Нам придется пройти его до конца для того чтобы добраться до поселения черных магов.

Раздел 10: Поселение черных магов

#0489.jpg-0493.jpg Однако, прежде чем попасть непосредственно в поселок, нам придется еще раз погоняться за тем самым черным магом. В тот момент, когда мы подходим к развилке, он скрывается в правом верхнем углу экрана. Бежим туда... трижды, потому что каждый раз мы будем возвращаться на тот же самый экран. Индикатором того, куда нужно бежать дальше, служит сова, которая пролетает между кронами деревьев всякий



мент на неопределенное время всего лишь за один **Potion**. Соглашаемся на эту сделку и через минуту уже стоим с киркой в руках, и жажда наживы постепенно заволакивает сознание. :) Не будем увлекаться. Прежде всего необходимо продолбить стенку в правой верхней части экрана. После доброго десятка ударов из нее вываливается мугл, которого мы просим сохранить игру. Затарившись снаряжением в магшопе, мы начинаем дол-

раз, когда нам нужно двигаться направо. Итак, три раза мы уходим в правый верхний угол экрана, на четвертый нам нужно бежать в левый верхний угол. После этого в правом верхнем углу вновь появляется черный маг. Последовав за ним, мы видим, как он снимает заклинание, укравшее лесной поселок от посторонних глаз.

Кому-то это может показаться странным, однако произведенные на заводе черные маги умеют говорить... более того, они даже боятся нас и убегают при появлении нашего отряда. Все разбредаются по поселку: Виви — общаться с соотечес-



твенниками, Даггер — осматривать достопримечательности, Куина — искать еду. Зидан остается в полном одиночестве. Просмотрев ATE, мы заходим в дом слева и закупаем новое оружие и снаряжение. Покинув магазин, мы направляемся в правый верхний угол экрана (не поднимаясь на деревянную платформу). Миновав стоящего перед мельницей мугла, мы заходим внутрь, просматриваем очередной ATE и разговариваем с Куиной, которая собирается съесть яйцо чокобо. Поговорив с черными магами, охраняющими яйцо от прожорливого гурмана, мы находим спрятанный в этом помещении Gysahl Green и выходим наружу. Попросив мугла сохранить игру, возвращаемся ко входу в поселок. Здесь, поднявшись на деревянную платформу в верхней части экрана, мы уходим налево.

На следующем экране мы видим два дома. Для начала можно зайти в тот, что находится справа, и пополнить запас снабжений. Вернувшись на улицу, мы заходим



в левый дом и разговариваем с Даггер, которая безуспешно пытается убедить черных магов в нашей полной безобидности. После того как Даггер отправляется на поиски Виви, мы получаем возможность покопаться в спрятанном слева сундуке и достать оттуда 2000 Gil. Вскрывавшись по лестнице на крышу, в верхней части экрана мы находим еще один сундук, в котором лежат 843 Gil. После этого можно спуститься вниз и завести знакомство с обитателями этого дома, который на поверху оказывается магазином синтеза. Собрав новое оружие для членов нашего отряда, мы покидаем магазин синтеза и на улице видим Виви, который забегает в магазин снабжений. Бежим следом за ним и выходим из магазина через заднюю дверь. Миновав небольшой деревянный мостик, мы попадаем в местную

гостиницу. Зидан разговаривает с Виви, и вскоре к ним присоединяются Даггер и Куина. Всей компании предлагают немного отдохнуть. Что ж, неплохая идея. Ночью Виви уходит из гостиницы, оставив там своих друзей. Даггер беспокоится о нем, но Зидан объясняет ей, что маленький черный маг просто ищет место, которое он мог бы назвать своим домом. После этого хвостатый воришко рассказывает принцессе небольшую историю из своей жизни и благополучно засыпает. Тем временем Виви обсуждает с одним из черных магов вопрос, который с недавних пор занимает его больше всего...

Поутру один из черных магов сообщает Даггер весьма полезную информацию. Куджа и его серебристого дракона видели в северной части континента, в том месте, которое обитатели Conde Petie называют Убежищем. Похоже, нам стоит отправиться туда — но перед этим стоит завершить еще пару дел в поселке черных магов. Прежде всего нам стоит вернуться в гостиницу и покопаться в сундуке, стоящем возле кровати, для того чтобы дос-



тать оттуда Virgo Stellazio. После этого мы отправляемся в магазин синтеза, вновь поднимаемся на крышу и, пробравшись в нижнюю часть экрана (поближе к улице) подслушиваем разговор двух черных магов о продавце магазина снабдить, у которого можно купить нечто «обычное». Спускаемся вниз, переходим в магазин, который находится справа и просим хозяина продать нам... в общем, «как обычно». Хозяин покидает стойку и начинает копаться в своих ящиках, предоставив нам великодушную возможность забраться на второй этаж магазина и стянуть из сундука под кроватью Black Belt. Завершив все приготовления, мы покидаем поселок черных магов и по карте возвращаемся в Conde Petie.

Раздел 11: Conde Petie

#0510.jpg-0513.jpg Вновь оказавшись в деревне, мы направляемся прямиком к гостинице и на этом экране поднимаемся вверх по лестнице. Оказалвшись в огром-



ном зале, мы общаемся со стражником, который стоит в правом верхнем углу, и узнаем у него, что попасть в Убежище может лишь тот, кто прошел некую загадочную «церемонию». Более подробную информацию о ней нам может дать Его Святейшество. Вернувшись к гостинице, мы видим разгуливающего перед ней старика, который представляется отцом Дави-

дом. Из его слов следует, что «церемония» представляет собой законное бракосочетание двух неравнодушных друг к другу людей. Разумеется, Зидан не может упустить случая предложить принцессе выйти за него замуж... и что самое смешное — она соглашается! И практически сразу же начинается церемония бракосочетания. Правда, посреду новоиспеченной пары в итоге так и не удостоился, но это уже мелочи. Теперь мы имеем полное право отправиться в Убежище. Одна маленькая проблема: Виви и Куину туда пускать никто не собирается. А что если поженить их тоже?! И сразу же следует еще одна брачная церемония, в ходе которой ни один из виновников торжества так и не проронил ни слова. Впрочем, Куина, похоже, была растрогана. Сообщив стражникам возле оружейного магазина о том, что теперь наш отряд состоит исключительно из молодоженов, мы готовимся проследовать дальше... но как раз в этот момент мимо нас вихрем проносятся маленькая девочка и мугл. Жители деревни наконец-то отыскали своих воришек... но догнать их так и не смогли. Во всяком случае, на следующем экране погоня прекращается, и мы вступаем на горный перевал.

Раздел 12: Горный перевал

#0518.jpg-0521.jpg Воришкам не удалось убежать далеко. Маленькая девочка зацепилась одеждой за ветку, и испуганный мугл улетел без нее. За ним побежала Куина, которая почему-то решила, что муглы



должны быть весьма недурны на вкус. У Зидана же появилась возможность освободить девочку и познакомиться с ней. Итак, маленьку воришку зовут Эйко, и она живет по другой стороне перевала. Нечего и говорить о том, что весь наш отряд немедленно вызывается проводить ребенка до дома. Вновь заполучив управление в свои руки, мы бежим налево и карабкаемся вверх по лианам для того чтобы добраться до сундука, в котором лежит Remedy. После этого, не спускаясь вниз, мы бежим направо и переходим на следующий экран. К этому времени на нас уже наверняка кто-нибудь успел напастить, и во время боя выяснится, что Эйко — самый настоящий маг-суммонер, такая же, как Даггер. Вытащив из статуи синий камень (Blue Stone), мы возвращаемся на предыдущий экран и спускаемся вниз по лианам. Бежим вниз, затем направо и на следующем экране снова взираемся вверх по лианам. Бежим налево, переходим на следующий экран и достаем красный камень (Red Stone) из статуи и Tent из сундука. Возвращаемся на предыдущий экран, спускаемся вниз по лианам и бежим дальше. Миновав следующий экран, мы бежим наверх и вновь встречаем Стилзкина. На этот раз он предлагает нам приобрести Magic Tag, Tent и Ether за 666 Gil. Совершив покупку, мы просим мугла сохранить игру.

От этого места вниз ведут три дороги — центральная, по которой мы пришли, и

две другие. Бежим по правой дороге и на следующем экране устанавливаем в статую два найденных недавно камня — синий и красный. Возвращаемся к муглам,



бежим по левой дороге и взираемся вверх по лестнице. На следующем экране мы бежим вперед до тех пор, пока нам не покажут ролик с огромным и очень красивым деревом. После этого мы бежим направо и готовимся к сражению с боссом.

Босс: HILGIGARS

Уровень: 28

HP: 8106

Gil: 2136

MP: 908

AP: 9

Предметы: Tent

Можно украсть: Fairy Flute, Mythril Fork, Phoenix Down

Атака: Earthquake, HipHop, Knock Down, Curaga

Слабость: Thunder

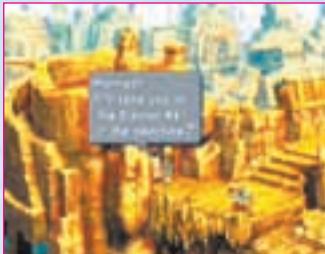
Этот бой стоит закончить как можно быстрее. Воровать у этого гиганта фактически нечего, а своими атаками Earthquake и HipHop он может доставить немало неприятных минут всем членам нашего отряда. К тому же он умеет еще и лечиться! Действуя по привычной схеме — Зидан и Виви атакуют врага, девушки занимаются лечением, — мы быстро избавляемся от HILGIGARS и расспрашиваем Эйко об эйдолонах и дереве, которое называется Ifa Tree. Вытащив из статуи желтый камень (Yellow Stone), мы идем направо и переходим на следующий экран. Здесь нас ждет развязка. Выбираем правый путь и на следующем экране извлекаем из очередной статуи зеленый камень (Green Stone). После этого можно вернуться обратно к развилике и идти по левому пути (о камнях мы позаботимся немного позднее). Через некоторое время мы оказываемся на карте Внешнего континента по другую сторону горного перевала. Теперь наша задача — проводить Эйко домой. К северу от выхода с перевала находятся странные руины, которые при ближайшем рассмотрении оказываются деревней суммонеров — Madain Sari.

Раздел 13: Madain Sari

#0534.jpg-0539.jpg Едва мы заходим в развалины, как, откуда ни возьмись, со всех сторон слетается целая стая муглов. Все они радостно приветствуют Эйко, следом за которой мы переходим на следующий экран — на площадь с фонтаном.



Здесь маленькая магесса усаживает Зидана на скамейку и учиняет подробный допрос обо всех сферах его увлечений и интересов. Под конец разговора Даггер да-



же начинает слегка ревновать хвостатого воришку. Эйко отправляется готовить обед, а мы, просмотрев ATE о душевных терзаниях Виви, вместе с Зиданом отправляемся знакомиться с местными достопримечательностями. Прежде всего стоит заглянуть за фонтан — там спрятан Libra Stellazzo. За спиной у Дагтер находится скрытый сундук, в котором лежит Tent. Собрав таким образом все полезные предметы, мы идем налево и, оказавшись



на следующем экране, разговариваем с Виви. После этого нам показывают еще один ATE (на этот раз про Дагтер), и мы пытаемся зайти в дверь дома Эйко. Мугл не пускает нас внутрь, мотивируя это тем, что обед еще не готов. И практически сразу же нам показывают еще один ATE, из которого мы как раз узнаем о процессе приготовления обеда. Итак, похоже, что, несмотря на свой достаточно юный возраст, Эйко положила глаз на Зидана и всерьез надеется очаровать его своей стряпней. Что ж, путь к сердцу мужчины лежит через его желудок. Но для этого еда и в самом деле должна быть приготовлена достойно. Решено: сегодня на обед у нас будет картошка с рыбой. Раздав муглам задания (помогать на кухне, ловить рыбу и копать картошку), Эйко начинает готовить, а мы с Зиданом возвращаемся на площадь с фонтаном. Отсюда мы бежим наверх и переходим на следующий экран. Мугл, охраняющий проход, отказывается пропустить нас в «запретную зону». Ну и пожалуйста, не очень-то хотелось... Внезапно на скале появляется Куину. Она заявляет о том, что в деревне нет ничего съедобного, кроме камней и песка, есть которые она не хочет, — после чего прыгает вниз, в воду. Вылавливать Куину из реки мы не будем. Вернувшись назад к дому Эйко, Зидан пытается еще раз заговорить со стоящим в дверях муглом, и на этот раз он соглашается показать нам Стену Эйдолонов. Мы вновь отправляемся ко входу в «запретную зону», по дороге просматривая еще один ATE.

На этот раз перед Эйко и ее муглом стоит чисто математическая проблема: на сколько персон готовить обед? Выбираем любое число больше 10 и решительно отказываемся добавить в блюдо оглопа, найденного Эйко (в конце

концов, далеко не все любят жуков). После этого мы оставляем мугла хозяйничать на кухне, и Эйко бежит к его приятелю, который только что поймал в реке огромную рыбу по имени Куина. После ATE Зидан разговаривает с муглом перед входом в «запретную зону» и, узнав на Стене Эйдолонов, хочет позвать на экскурсию Дагтер. Вернувшись к фонтану, мы бежим вниз и переходим на следующий экран. Поговорив с Дагтер, мы вместе с ней возвращаемся ко входу в «запретную зону» и отправляемся смотреть на Стену Эйдолонов. Дагтер узнает многие изображения на фресках и хочет рассмотреть их поподробнее. Мы увидим Зидана из «запретной зоны» и смотрим еще один ATE.

«Рыба по имени Куина» могла бы помочь Эйко в приготовлении обеда — если ее об этом попросить, конечно. В первую очередь она дает совет усилить огонь плиты с помощью магии Виви. Мы с Зиданом возвращаемся к дому Эйко, и на этот раз нам удается войти внутрь. Начинается долгожданный обед, в ходе которого Эйко рассказывает о том, как она стала единственной обитательницей Madain Sari. После обеда все благодарят хозяинку, а Зидан даже соглашается пробовать ее страпню каждый день... может быть. И почему она обиделась? Как бы то ни было, Зидан получает задание отнести на кухню грязные тарелки. Не будем торопиться. В столовой находятся целых два сундука. В том, что находится справа, лежит Ore, за ним спрятан еще один — для того чтобы добраться до второго сундука нам придется обойти стол. Заполучив Phoenix Pinion, мы собираем со стола грязную посуду и благополучноносим ее на кухню. Здесь нам удается расстроить Эйко об Ifa Tree. Оказывается, в этом дереве заключен один из эйдолонов — настолько могущественный, что для того, чтобы удержать его, пришлось создать специальный магический барьер,

снимать который маленькая магесса не соглашается ни под каким видом. Убедившись в том, что уговаривать ее бесполезно, мы возвращаемся обратно в столовую, где один из мугллов предлагает нам отдохнуть. Ночью Зидан и Виви ведут откровенный разговор о жизни... который подслушивает Эйко. Маленькая девочка все больше убеждается в правильности своего выбора. :) На следующее утро она заявляет о том, что готова снять магический барьер вокруг Ifa Tree, и весь наш отряд автоматически оказывается на карте Внешнего континента. Двигаясь на юг, мы возвращаемся к горному перевалу и проходим его насквозь, на этот раз выбравшись на равнину неподалеку от гигантского дерева.

Раздел 14: Древнее Дерево Жизни

#0549.jpg-0553.jpg Прежде чем начать восхождение, рекомендуется сохранить игру. Путь обещает быть долгим — хотя бы потому, что буквально на каждом шагу нам будут попадаться далеко не самые слабые монстры. Итак, согласно предложению Зидана Ifa Tree является источником загадочного тумана Mist. После нескольких неудачных попыток пробить барьер и попинать его ногами, мы обращаемся за помощью к Эйко. Маленькая магесса за две секунды освобождает путь, получив в итоге Ruby Gem, и мы начинаем долгое восхождение по корням гигантского дерева.

Через некоторое время нам на пути попадается мугл. Попросив его сохранить игру, мы продолжаем свой путь до тех пор, пока не приходим к круглому подъемнику, который опускает нас в недра Ifa Tree. Здесь, в темноте, наш путь становится еще более извилистым. На первой же развилке стоит засунуть руку в дупло и нажать там на какой-то рычаг, после

чего нам почти на голову падает сундук с Phoenix Down. По дороге нам попадутся еще два сундука (с Hi-Potion и Lamia's Flute) и дупло, в котором спрятан Ether.



Третий сундук спрятан слева от того, в котором лежала Lamia's Flute; в нем находится Remedy. Наконец, наш отряд прибывает в очередное малосимпатичное место, в полном составе грузится на огромный зеленый лист и стремительно опускается на нем куда-то вниз. По дороге выбравшийся из кармана Эйко мугл заявляет о том, что он чувствует присутствие множества живых существ внизу. А затем, откуда ни возьмись, появляются зомби. Отбив первую атаку, мы разговариваем с Виви, который вспоминает фабрику по выпуску черных магов в Дали. После этого нас ждет еще один бой и, наконец-то, относительно твердый пол под ногами.

Оказавшись внизу, мы спускаемся вниз по лестнице справа. Сразу за лестницей спрятан сундук, в котором лежит Elixir. Забрав его оттуда, мы обегаем ствол слева и заходим за него для того чтобы найти еще один скрытый сундук — на этот раз с Brigandine Vest. Поговорив с Эйко, мы романтично наблюдаем вместе с ней за зеленым свечением, а затем бежим в левый нижний угол экрана и, после того как над головой Зидана появляется икона с восхливателным знаком, нажимаем на кнопку Стена... движется?! Что-то прилетает сверху — и как раз в этот момент Даггер падает. Мы бежим к ней и, убедившись, что все в порядке, знакомимся с Soul Cage — беспринципной, но поразительно правдивой тварью, которая равнодушно сообщает нам о том, что это



она является источником тумана, который послужил причиной многих войн на разных континентах. Куджа, в свою очередь, использует Mist для создания различных монстров, чему Soul Cage, естественно, никак не препятствует. Одним словом, уничтожение этой гадины, вне сомнений, должно возглавить список добрых дел, уже совершенных нами.

Босс: SOULCAGE

Уровень: 26

HP: 9765

Gil: 3800

MP: 862

AP: 9

Предметы: Elixir, Phoenix Down
Можно украсть: Brigandine



Magician Cloak, Oak Staff
Атака: Level5 Death, Fire Blades, Shockwave, Mustard Bomb, Leaf Swirl
Слабость: -

Напрасно, ох, напрасно **Soulcage** был настолько уверен в собственной победе. Конечно же, он силен... и даже очень. К примеру, атака **Level5 Death** убивает всех наших персонажей, уровень которых кратен 5 (то есть 30, 25, 30 и т.д.), но а **Mustard Bomb**, в свою очередь, убивает всего одного персонажа — зато с малой степенью вероятности. Одно радует — по классу своему **Soulcage** относится к нежности, а значит, обидеть его проще простого: девушкам достаточно всего лишь «подлечивать» его белой магией **Cure** и



Curaga, в то время как Зидан будет заниматься вытягиванием предметов. Ну а для того чтобы моментально закончить бой достаточно бросить в противника всего один **Elixir**. Одержав победу, мы покидаем ствол дерева и наблюдаем за тем, как оно освобождается от тумана. Сидя возле входа, мы злорадно поджидаем Куджа и утешаем Виви, который твердо убежден в том, что отныне все черные маги возненавидят его за то, что он принимал участие в уничтожении единственного источника их существования. Через некоторое время к Эйко подбегает один из ее верных муглов, который сообщает о том, что в **Madain Sari** произошло похищение какого-то очень важного предмета. Эйко немедленно отправляется назад, и весь наш отряд следует за ней. В конце концов, Куджа может и подождать... Вновь оказавшись на карте Внешнего континента, мы проходим по горному перевалу и спешим по направлению к **Madain Sari**.

Раздел 15: Madain Sari

#0565.jpg-0569.jpg Муглы торопят Эйко, и мы бежим следом за ней по направлению к ее дому. Заходим внутрь, из кухни бежим в нижнюю часть экрана, спускаемся вниз по лестнице и заглядываем в небольшую комнатку внизу. Из сундука был украшен камень, который маги-суммонеры передавали из поколения в поколение. Нужно искать вора... но Эйко отправляется к Стене Эйдолонов — ей необходимо помолиться предкам и попросить у них прощения. Она выходит на улицу — и вскоре мы слышим ее испуганный крик. Вбежавший в комнату Виви сообщает о том, что Эйко схватила та самая девушка, с которой мы дрались в шахте **Fossil Roo**. Прежде чем отправиться на встречу с Лани, мы инспектируем сундуки Эйко: в том, что стоит справа, лежит **Survival Vest**, в сундуке, скрытом за пределами экрана слева, лежит **Phoenix Down**. Собрав все это, мы отправляемся к Скале Эйдолонов. Перед входом в «запретную зону» дежурят взъерошенные муглы. Поговорив с одним из них, мы просим его восстановить **HP** и **MP** всех членов нашего отряда, после чего осторожно заглядываем внутрь. Лани держит

Эйко на вытянутой руке за лямки платья и, похоже, ждет нашего появления. Не будем ее разочаровывать. Второй мугл отдает нам найденное им сокровище — **Exploda** и **Elixir**. После этого мы осведомляемся у Мога, не собирается ли он помочь нам в операции по спасению хозяй



ки, и получив от напуганного мугла отрицательный ответ, заходим внутрь. Лани на время усыпила Эйко и теперь требует у нас медальон принцессы. Похоже, у нас нет выбора... Но в тот момент, когда Виви уже собирается передать охотнице медальон, на сцене появляется второй охотник — тот самый красноволосый тип, которому королева Брахна поручила добить голову Зидана — и спасает Эйко. Лани вне себя от гнева, но выбора у нее нет, и она убегает. Красноволосый в свою очередь заявляет, что он отнюдь не собирается дружить с нами, и вызывает Зидана на поединок.

Босс: SCARLET HAIR

Уровень: 22

HP: 8985

Gil: 4790

MP: 5865

AP: 9

Предметы: Tent

Можно украдь: Poison Knuckles, Ether

Атака: обычные оружие

Слабость: -

Единственное преимущество охотника — его скорость. За то время, которое требуется Зидану для того чтобы сделать один ход, красноволосый успевает сделать два. Помимо этого он может очень быстро перемещаться по экрану, что, по идеи, должно заставить нас чаще промахиваться. Однако на этом все его преимущества заканчиваются. Вытащив у красноволосого все полезные предметы, мы проводим несколько обычных атак и празднуем победу. После боя Зидан приказывает охотнику вернуть украшенное и затем решительно отказывается прикончить поверженного противника. Вот этого красноволосый уже точно не может понять. Он покидает Стену Эйдолонов, оставив нас с пришедшей в себя Эйко.



Вслед за ней мы возвращаемся в комнатку под кухней.

Оказавшись дома, Эйко просит нас взять ее с собой. Да, она обещала своему дедушке не покидать деревню до своего шестнадцатилетия, но она действительно хочет пойти с нами. «OK», — соглашаются мы. Обрадованная девочка решает взять только что возвращенный камень с собой и превращает его в **Memory Earring**. После этого появляется Мог, и мы выходим из дома Эйко. Подойдя к тому месту, где в прошлый раз стоял Виви, мы видим появившуюся над головой у Зидана иконку с восклицательным знаком. Нажав на

клавишу **□**, мы слышим обрывок знакомой песни. Спустившись вниз, к лодке, мы разговариваем с принцессой. Зидан рассказывает ей историю о путешественнике Ипсоне, после чего садится в лодку, и они вместе отплывают от берега. Вскоре они слышат ту же самую песню, которую поет другой женский голос. И Даггер вспоминает... Деревня в огне... Девочка с матерью плывет на лодке по бушующему океану... Огромный глаз взирает с небес на хаос и разрушение... Даггер жила в **Madain Sari** до шести лет, и она покинула свой дом в тот день, когда деревня была уничтожена магическим торнадо — покинула на лодке вместе со своей настоящей матерью. Вспомнив все это, принцесса теряет сознание.

Придя в себя, Даггер принимает решение вернуться в Александрию и поговорить обо всем с профессором Тотом. Однако перед этим нам предстоит еще раз наведаться к **Ifa Tree** и пообщаться там с Куджа. Весь наш отряд собирается у выхода из деревни. Муглы слетаются попрощаться с Эйко... а затем появляется тот самый красноволосый охотник, который так и не смог понять, почему Зидан подарил ему жизнь. Хвостатый воришка предлагает ему присоединиться к нашему отряду. Итак, теперь у нас есть новый боец. Его зовут Амарант, и он способен, помимо обычных скоростных атак, метать во врагов различные предметы нашей экипировки и восстанавливать **HP** и **MP** всем членам нашего отряда. Сформировав отряд из четырех человек, мы покидаем деревню и через горный перевал отправляемся к **Ifa Tree**.

Раздел 16: Ifa Tree

#0580.jpg-0583.jpg На этот раз по прибытии мы сразу видим Куджа и его серебряного дракона. Повторяя свой путь вверх по корням деревьев, мы не без помощи Амаранта запрыгиваем на ствол, после чего довольно долго слушаем оскорбительные замечания Куджа, дожидаясь прибытия флота королевы Брахны. Королева оказалась настолько глупа, что она решила завоевать Внешний континент и уничтожить Куджа. Отдав черным магам приказ объединить усилия в одном заклинании, она готовится к атаке, а Куджа тем временем призывает двух тварей, с которыми нам предстоит сразиться. После боя (довольно легкого, надо признать)



мы наблюдаем за дальнейшим развитием событий. Даггер пытается спасти свою приемную мать. Расспросив Эйко, она бежит вниз, к спрятанному у подножия дерева эйдолону. Нам ничего не остается, кроме как последовать за ней (перед этим стоит попросить мугла, прячущегося вверху за стволом дерева, сохранить игру). По дороге нам предстоит сразиться еще с парочкой монстров, после чего мы видим Даггер, призывающую новый эйдолон. Она получает **Leviathan**, который атакует врагов приливной волной. Использовать его,



не причинив вреда Александрийскому флоту, невозможно. Все усилия оказались напрасными.

Королева Брахна тем временем призывает свое самое мощное оружие — короля драконов, эйдолон **Bahamut**. Однако всей его магии хватает лишь на то, чтобы оставить одну аккуратную царапину на лбу Куджа. А после этого в небе появляется огромный глаз, во мгновение ока уничтоживший всех черных магов королевы, и раненный **Bahamut** довершает разрушение, атакуя «Красную розу». Королеве удается спастись на небольшой шлюпке, и она даже успевает еще раз поговорить с Даггер — поговорить как мать с дочерью, как мать, которой она была еще совсем недавно. После этого наши героиозвращаются в Александрию, и мы видим, как принцесса укладывает венок на могилу Брахны, видим Штейнера и Беатрис, отдающих честь своей новой королеве, видим доктора Тота и один из самых красивых роликов, которым завершается второй диск игры.

ДИСК 3

Раздел 1: Александрия

#0591.jpg-0597.jpg Мир и спокойствие воцарились в Александрии, но Зидан, похоже, совсем не рад этому. Он попросту не знает, что ему теперь делать, и не может жить без принцессы Гарнет... В баре, где он сидит, собирается вся команда «Танталус», но даже верным друзьям не удается поднять Зидана настроение. Наконец, Руби предлагает всем отправиться в ее театр, и все бегут за ней следом... все, за исключением Зидана. На улице Блэнк едва не сбивает с ног Виви, который шел по направлению к бару. Перекинувшись с ним парой слов, мы вместе с Виви заходим в местное питейное заведение. Зидан не желает разговаривать ни с кем, даже с Виви... но девушка за стойкой рассказывает маленькой черному магу о том, куда отправилась вся команда «Танталус».

Мы покидаем бар и отправляемся бродить по городу. Прежде всего нам стоит посетить знакомую колокольню. Помимо первого мугла внизу нас ожидает Стилзкин собственной персоной. На этот раз он предлагает нам приобрести **Phoenix Pinion**, **Hi-Potion** и **Elixir** всего за **777 Gil**. Оформив покупку, мы просим мугла сохранить игру и взбираемся вверх по лестнице. Позвонив в колокол, мы находим тайник Гиппаула, цельных пять карт — **Irontite Card**, **Goblin Card**, **Fang Card**, **Shiva Card** и **Ramuh Card**. Покинув колокольню, мы возвращаемся в предыдущий район города и смотрим **ATE**. После этого наступает время шоппинга. Нам необходимо посетить все местные магазины и по максимуму закупить снаряжение, новое оружие и снаряжение. Нужно обязательно посетить магазин синтеза и прогрессировать имеющееся оружие, если это не было сделано раньше. Во время

похода по магазинам нам покажут еще один **ATE**. Закончив с покупками, мы отправляемся в театр. Он находится в подвале на той самой уличке, где Виви с Паком некогда воровали лестницу. Поговорив со стоящим у входа Блэнком, мы спускаемся вниз и готовимся смотреть представление. Тем временем нам показывают принцессу Гарнет, которая находится в королевских покоях замка, окруженному повышенным вниманием со стороны придворных. Штейнер явно не в восторге от идеи о новой встрече с Зиданом, так что принцессе придется подождать. Тем временем в комнату заходит доктор Тот, который возвращает принцессе эйдолоны, некогда отнятые у нее королевой Брахной — опал, топаз и ametist. После этого принцесса отправляется переодеваться, а мы видим Эйко, стоящую в холле дворца. Она в восторге от того, что теперь Зидан целиком и полностью принадлежит ей, и готовится написать ему любовное письмо. :) Вернее, писать ее будет доктор Тот, который имел неосторожность не вовремя спуститься с лестницы и попасться на глаза упрямой девчонке. Впрочем,



встреча эта оказывается взаимовыгодной — увидев рог маленькой магессы, доктор Тот вспоминает тот день, когда он впервые увидел приемную дочь королевы Брахны — будущую принцессу Гарнет. Она лежала на дне лодки, принесенной штормом, и при ней был точно такой же рог. Если здесь какая-нибудь связь? Он непременно выясним это позднее, но пока — письмо для девочки из **Madain Sari**.

Мы на секунду переносимся в поиски принцессы для того чтобы оценить, как она выглядит в новом платье, а затем возвращаемся к Эйко, которая с гордостью держит в руках написанное Тотом письмо. Из холла ей нужно на секунду вернуться в комнату стражи, где осталася доктор Тот, и попросить стоящего там мугла сохранить игру. После этого мы возвращаемся на предыдущий экран и бежим в главный зал. Эйко уже почти подошла к главной лестнице, когда на нее внезапно налетел Баку. Он такой неуклюжий! В результате девочка висит на балконе второго этажа, зацепившись платьем за ограждение, а письмо лежит на полу первого. Эй ты, верзила, можешь доставить его Зидану? Ну, хоть что-то он может сделать...

После этого мы видим Баку, стоящего возле фонтана перед королевским дворцом, и Штейнера, совершающего профилактическую пробежку со своими подчиненными. Рыцарь приказывает предводителю воровской шайки убираться с

территории дворца, и во время спора с ним Баку случайнороняет письмо на землю. После этого он уплывает на лодке, а Штейнер уходит... Возле фонтана появляется Беатрис. Она находит письмо и думает, что его написал Штейнер, назначив ей свидание.

Тем временем вся шайка «Танталус» возвращается в бар, где тоскует Зидан, и с помощью Виви уговаривает его встретиться с принцессой. Мы выходим из бара и, просмотрев **ATE**, бежим к билетной кассе. С этого экрана мы уходим наверх и на пристани разнимаем уже готовых податься Фрею и Амаранта. Фрея также очень недовольна поведением Зидана. Все вместе они садятся в лодку и отправляются в замок на аудиенцию к будущей королеве Александрии. Навстречу им выходит Штейнер, несущий в руке волящую и упирающуюся Эйко. В последующей сцене верный телохранитель доходит до объясняет всей компании, что им абсолютно нечего делать во дворце, — и лишь своевременное вмешательство Виви спасает положение. Да, принцесса и в самом деле стала другой — на смену веселой и непосредственной Даггер пришла холодная и рассудительная особа королевской крови. Впрочем, она все еще помнит своих друзей... и в знак этой дружбы с удовольствием обменивается с Эйко эйдолонами. Неиссякаемое красноречие очень не вовремя покидает Зидана, и за время этой встречи он так и не произносит ни слова, о чем впоследствии очень жалеет.

Тем временем продолжается история с письмом. Обиженная на Зидана за его чувства к принцессе, Эйко тем не менее с наступлением темноты приходит к фонтану — так же, как и Маркус с Блэнком, у которого тоже назначено здесь свидание. :) При их появлении Эйко прячется в левом углу экрана. Вскоре к фонтану приходит бдительный Адельберт Штейнер, и Маркус с Блэнком также приходится прятаться — в правом углу экрана. Во время бегства Блэнк роняет письмо, которое немедленно находит телохранитель принцессы. Любовное письмо?! Кто же мог написать его? Быть может... Беатрис? И тут она сама появляется возле фонтана... Наметившуюся было романтическую сцену бесцеремонно прерывает чихающий Баку, которого неизвестно зачем привнесло в то же место, что и остальных. Наконец, мы переносимся в бар, где доктор Тот просит Эйко ответить на несколько его вопросов. Та выдвигает встречное условие — отвечать она будет в домашней уютной обстановке, в башне доктора в городе Трено. К ним присоединяются Зидан, Фрея, Виви и Амарант, после чего вся компания грузится в корзинку гарганта и покидает Александрию. Последний **ATE** этого раздела показывает нам ныне безработных шутов Зорна и Торна, готовящихся покинуть город.

Продолжение следует...

сн TACTIX

В ПРОДАЖЕ С 18 ЯНВАРЯ



УЗН уже не начинается, а идет полным ходом.
Так что идти оттягивать и начинай заниматься делом. А мы тебе, со своей стороны, максимально поможем превратить это «дело» в удовольствие.

Мы расскажем:

- Откуда есть пошел, взялся, пропался и вообще возник Интернет
- Как собрать комп за **600\$**
- Как, с помощью **VMWARE**, работать в **Линуксе** из под Виндоз
- Как понять **халлявный инет**? (новый способ)
- Все о нашем новом ролике **X-sharez** или **Legion по-русски**
- Как на своем сайте сделать приватную зону «для своих»
- Как воевать в локальных сетях
- Как устраивать заподлицо в гостях
- Что такое **Дьявол** и почему он один из папиков Кэдди
- Как прокопотиться в вин-комнате
- Читай! И твои скринсейверы будут глючными и сущими, даже в критически дни!

ЖУРНАЛ
ЗАПАХ



Леонид Акиншин

Окончание. Начало в номере 03(84) за февраль 2001 года.

QUAKE III TEAM ARENA

ONE FLAG CTF

Как и в предыдущем случае (CTF), каждый уровень в данном режиме игры был пройден на сложности Nightmare с соблюдением принципов «на одном дыхании» (без рестартов) и «ни одного очка врагу». Время прохождения указано в скобках.

Носите флаги сами; не доверяйте это важное дело ботам. Сказанное не означает, что взявшего белый флаг товарища по команде надлежит всякий раз сбрасывать в пропасть ловко пущенной под его ноги ракетой (хотя порою приходится действовать и такими методами). Дайте боту возможность отличиться; смешно, но иногда электронным идиотам везет.

Уровень Mrteam2 (2 минуты 21 секунда)

Тактика игры в One Flag CTF на данном уровне весьма экзотична. Причиной тому является отсутствие здесь Guard-a.

Первым делом вам необходимо захватить флаг. Бегите прямиком в центральную часть уровня, делайте там что положено, затем возвращайтесь на родную базу, хватайте Scout, RocketLauncher и через коридор с RailGun'ом бодрой рысцой устремляйтесь в сторону неприятеля. Собственно акт приноса флага необходимо производить a la CTF, т.е. не честно и открыто, а ловко обегая вокруг ближайшей колонны (пренебрежение этим простым правилом ведет к смерти с вероятностью, близкой к 100 процентам), каковая колонна и должна принять на себя большую часть предназначенных вам пуль/ракет. Обогнув вторую колонну и возвра-

тившись на родную базу через коридор с MegaHealth (прихватывая по пути и саму эту MegaHealth), немедленно приступайте к осуществлению второй части коварного плана: встав чуть левее того места, где вращался взятый вами Scout, повернитесь лицом в сторону ChainGun'a (сам ChainGun вам при этом не виден) и положите палец на спусковой крючок. Как только ваши боты начнут яростно прыгать и стрелять куда-то в район Pad'a/ChainGun'a, немедленно открывайте ракетный огонь. Ваши ракеты должны вонзаться в пол с тем расчетом, чтобы разить своими взрывами противника, пытающегося пронести на вашу базу флаг (рис.1). Как только вражеская атака оказывается



отбитой, наступает третий этап операции: выпавший из голубого бота флаг вам необходимо успеть захватить раньше (у вас же Scout!), чем это же самое догадаются сделать ваши товарищи по команде. Если ваши электронные друзья окажутся проворнее, делать нечего: оставайтесь на том же месте, откуда вы только что вели огонь, и ждите следующей неприятельской атаки. Дальнейшие события развиваются аналогичным образом: через коридор с RailGun'ом флаг приносится на базу противника (помните о колонне!), затем по коридору с MegaHealth вы возвращаетесь домой, где, стоя за углом, отбиваете атаку противника, захватываете выпавший флаг, после чего вновь несете его в стан врага и т.д. и т.п.

Берите зеленые шарики (на вашей базе рядом со Scout-ом), MegaHealth и собирайте по мере необходимости аптечки средних размеров, что встречаются у вас на пути.

Ботов необходимо держать в состоянии Defend Our Base.

Уровень Mrteam4 (4 минуты 19 секунд)

Прохождение данного уровня в режиме One Flag CTF с соблюдением принципов «на одном дыхании» и «ни одного очка врагу» связано с довольно большими проблемами.

Начало игры совпадает с таковым в CTF: совершив полет при помощи наклонного Pad'a (рядом с которым лежит желтый Armor), берите Guard, идите к ProxLauncher'y, затем к ChainGun'y и прыгайте вверх на маленьком вертикальном Pad'e. В центральной части уровня начинаются отличия: вместо прыжка за RocketLauncher'ом на небольшом наклонном Pad'e вас ждет падение на нижний мост, расположенный под этим Pad'ом (спрыгивать надлежит слева от Pad'a), захват флага и возвращение на верхний этаж центральной части уровня при помощи одного из двух предназначенных для этого вертикальных Pad'ов (со стороны голубой базы). Дальнейшие ваши действия будут не столь тривиальны: наряду с хорошим знанием уровня, от вас потребуется и изрядная доля хитрости. Дело в том, что в One Flag CTF живая сила противника имеет крайне дурную привычку концентрироваться вокруг своего (голубого) флага, все мыслимые подходы к которому на рассматриваемом уровне отлично простираются из всех видов оружия. Если при этом хотя бы у двух врагов в руках окажутся RailGun'ы и если какой-нибудь из этих двух Rail'щиков додумается взять Doubler (двукратный усилитель оружия), дело дрянь: такая парочка способна утопить в крови какую угодно атаку. Выход здесь следующий.

Все боты — лохи, а лохов, как в том анекдоте, нужно разводить. Применительно к рассматриваемой ситуации разведение лохов заключается в их обмане и дезориентации. Пример: вы как бы решаете атаковать базу противника по нижнему этажу со стороны PlasmaGun'a. Взяв PlasmaGun, вы ДОЖИДАЕТЕСЬ (ни в коем случае не лезьте в одиночку!) ботов-помощников и устремляйтесь

В ведущий на вражескую базу коридор, демонстративно стреляя при этом из Rail'a, RocketLauncher'a и PlasmaGun'a (демонстративный характер огня не является обязательным; подстрелить одного-двух врагов во время этого спектакля будет очень даже не лишним). Убедившись, что боты противника увлечены дракой с вашими товарищами, а некоторые из защитников переместились с верхнего этажа базы на нижний, покидайте поле боя и возвращайтесь к PlasmaGun'y, затем взлетайте на небольшом вертикальном Pad'e, сворачивайте влево и смотрите в сторону голубого флага с вашей половины среднего этажа базы. Если среди охраняющих флаг ботов (на второй половине среднего этажа и у самого флага) не видно ни одного RailGun'щика, смело летеите на наклонном Pad'e в сторону голубого флага (рис.2), запрыгивайте на этот флаг и зарабатывайте очко. Если же высокорасположенные снайпера имеются, идите к ProxLauncher'y, спрыгивайте от него влево и пытайтесь прорваться к флагу противника с другой (правой) половины нижнего этажа базы. Скорее всего, эта (третья) попытка атаки окажется успешной. Не исключено, впрочем, что и здесь вас встретит сопротивление не менее ожесточенное, чем в двух предыдущих случаях, вследствие чего вы будете вынуждены отступить и вновь попробовать варианты



прорыва с среднего этажа и/или со стороны PlasmaGun'a. Главное здесь — не пороть горячку: не лезть на RailGun (тем более, не летать на него с наклонного Pad'a; 99 процентов таких полетов заканчиваются падением в пропасть) и не принимать на грудь слишком много вражеских выстрелов (одного попадания из RailGun'a более чем достаточно), своевременно восстанавливая силы. Само собой, первая, демонстративная попытка прорыва может быть произведена не только со стороны PlasmaGun'a, но также и со среднего этажа или же с правой стороны нижнего. Важен принцип: первая атака ВСЕГДА показательная и коллективная, вторая и третья МОГУТ БЫТЬ реальными.

Если после очередного очка флаг оказался захвачен одним из ботов вашей команды, не ждите флага на месте его (флага) реставрации. Ищите флагоносца и осторожно следуйте за ним, будучи готовым в любой момент подхватить флаг из ослабевших рук товарища. Ситуация захвата флага товарищем дает вам, между прочим, возможность взять BFG10K. Супероружие лежит в потайном месте уровня, куда можно попасть исключительно при помощи персонального телепортера (персональный телепортер реставрируется в центре уровня на мосту прямо над белым флагом). Взяв BFG, идите в голубой портал и встречайте флагоносца.

Здоровье и броню следует восстанавливать при помощи желтого Armor'a, пары лежащих над PlasmaGun'ом аптечек, аптечек рядом с ProxLauncher'ом и расположенных под ним шардин.

Боты должны пребывать в состоянии Follow Me.

Уровень MpTerra1 (9 минут 54 секунды)

Самая долгая игра. И, вместе с тем, одна из самых хитрых и смешных.

Начало, как в CTF: взяв Scout, бегите по пандусу, затем по скалистому карниzu, прихватывая по пути RocketLauncher, затем по мосту и по второму карнизу

в сторону голубой базы. Теперь начинается самое интересное. Да-да, опять разведение лохов, и не только чужих, но и своих! Достигнув второго RocketLauncher-a, остановитесь неподалеку и терпеливо ждите товарищей, находящихся под влиянием приказа Follow Me. Дождавшись двух или всех трех ботов, делайте по направлению к голубой базе несколько шагов и, стоя на карнизе, пускайте ракету прямо во вход базы (рис.3). Как правило, одной ракеты оказывается достаточно: боты противника замечают вас, ваши товарищи замечают врагов, и лохи обоих сортов с воплями и улюлюканьем устремляются



ся друг к другу. Запустив процесс, немедленно отходите влево и быстро, но аккуратно бегите вдоль скалистой стены по карнизу, стараясь, чтобы вас НЕ ЗАМЕТИЛИ снизу, затем осторожно спускайтесь по пандусу (никаких прыжков-падений!), обходите базу, через черный вход проникайте внутрь (перед парадным подъездом все это время царит глобальное разведение), зарабатывайте очко, после чего возвращайтесь на флаг, затем на ближайший к голубой базе RocketLauncher, ждите там отреспаунившихся товарищей, сигнальной ракетой отправляйте их в бой и т.д. и т.п.

Здоровье следует поправлять за счет лежащих на мосту аптечек.

Боты находятся в состоянии Follow Me.

TOURNAMENT

Данный режим открывается лишь в случае успешного прохождения вами по крайней мере трех из четырех предыдущих дисциплин.

Искусственный интеллект от ID остается крайне революционным даже в дуэлях. По правде говоря, лично у меня последнее обстоятельство вызвало удивление: если умом боты Q3 никогда не блестили, то уж по части стрельбы с ними мало кто мог поспорить. И все же, как видно, меткость головы не заменяет: Tournament является единственным режимом, где принцип «ни одного очка врагу» (о «на одном дыхании» я вообще молчу) может быть не только выполнен, но и ПЕРЕВыполнен!! На первом уровне это еще связано с некоторым проблемам; на всех же остальных дуэльных Q3TA-картах боты имеют привычку уходить «в минуса» без какого-либо вашего в том участия!!

Для успешного противостояния Q3 и Q3TA-ботам в дуэлях достаточно иметь минимальный опыт игры с людьми, немного уметь стрелять из «точных» видов оружия (LightningGun и RailGun) и усвоить пару простых принципов:

① Никогда не следует пытаться «перестрелять» бота при помощи того же оружия, которым в данный момент времени пользуется он. Данное условие можно расширить и обобщить: нужно избегать равнозначных ситуаций любого рода, пытаясь добиться тактического преимущества над электронным противником задолго до прямого столкновения с ним. Пилиться с Q3-ботом на LightningGun'ах способен только сумасшедший; умный же отойдет за угол и переключится на RocketLauncher.

② Прямые столкновения любого рода необходимо планировать и ограничивать во времени; на тот случай, если что-либо пойдет не так, вы всегда должны иметь удобный и относительно безопасный маршрут отхода.

В ПРОДАЖЕ
С 5 ЯНВАРЯ

ЖУРНАЛ
ФАНТАСТИКИ
И ФЭНТЕЗИ



В 4-М НОМЕРЕ

НЕ ИЗДАВАВШИЙСЯ
РАНЕЕ РАССКАЗ
ГАРРИ ГАРРИСОНА -
“ДЕНЬ ПОСЛЕ
КОНЦА СВЕТА”.

СНАЧАЛА МЫ ВЗОРВЕМ ВАШУ ПЛАНЕТУ,
А ПОТОМ БУДЕМ ЖИТЬ В МИРЕ!

РАССКАЗ А. ШВЕДОВА
“11 ВОЛЬТ ДЛЯ ФЕНИКС”
ТАКОЙ ФАНТАСТИКИ ВЫ НЕ ЗНАЛИ!

“ПОХИЩЕНИЕ ПРИШЕЛЬЦА” -
ОБЫЧНО ПРИШЕЛЬЦЫ ПОХИЩАЮТ
ЛЮДЕЙ - ТЕПЕРЬ ПРИШЕЛ НАШ ЧАС
ХОРОШИЙ ПРИШЕЛЬЦ - МЕРТВЫЙ
ПРИШЕЛЬЦ

ДОВЕРИТЬ ВОСПИТАНИЕ ТРУДНОГО
РЕБЕНКА ДЬЯВОЛУ - ЭТО ПРОСТО
“ВЕЛИКОЛЕПНОЕ РЕШЕНИЕ”,
УТВЕРЖДАЕТ МАРИН ВИНСТОН-МАКОЛИ
- В ПРОШЛОМ ТЮРЕМНАЯ
НАДЗИРАТЕЛЬНИЦА, А НЫНЕ ЗВЕЗДА
АМЕРИКАНСКИХ ТОК-ШОУ.

ОБЗОРЫ ОТ МАКСА ФРАЯ,
КОМИКСЫ
И МНОГОЕ ДРУГОЕ.

ФАНТОМ

Уровень Mptourney1 (3 минуты 26 секунд при счете 10:0)

Основным оружием и основным предметом данного уровня является LightningGun.

Будем исходить из предположения, что LightningGun'а у противника нет (что, скорее всего, соответствует действительности, если вы отреагнулись от этого оружия неподалеку). Забыв о желтом Armor'e, бегите к LightningGun'у сломя голову, захватывайте это оружие, собирайте приближающиеся шардини, взлетайте на Pad'e и берите очередную порцию шардин (если они есть). Если теперь вы замечаете противника, расположенного на том же этаже, что и вы (в районе PlasmaGun'a), жарьте его вашим оружием и зарабатывайте фраг; если же враг вам не виден, падайте на желтый Armor и тут же заползайте бота, что непременно спустится к вам от RocketLauncher'a (рис.4). Так или иначе, ваш первый выход в район желтого Armor'a с LightningGun'ом в руках приносит вам гарантированный фраг.

Поднявшись по лестнице, сразу же смотрите направо: если в районе LightningGun'a врага не видно, смело иди-



те туда, берите оружие, шардини, затем разворачивайтесь, убивайте прущего на вас из коридора врага с RocketLauncher'ом или PlasmaGun'ом в руках, после чего прыгайте на Pad'e вверх, берите аптечки, еще одни шардини, затем здоровье над желтым Armor'ом, после чего падайте на сам этот Armor, убивая из LightningGun'а того, кто пытается этому воспрепятствовать, поднимайтесь по лестнице, внимательно смотрите направо и т.д. Перемещаясь по этому «малому» кругу (LightningGun — Pad — Armor — лестница), мне удавалось зарабатывать до 6-ти фрагов подряд (теоретически так можно сделать вообще всю игру). Ходите по этому кругу и вы, но лишь до тех пор, пока, поднявшись в очередной раз по лестнице, вы не заметите СПРАВА от себя врага.

Бот с LightningGun'ом крайне опасен. Сколько хорошо бы вы ни владели этим оружием, осмелись утверждать, что бот им владеет лучше. Взяв (по возможности) аптечки, что лежит напротив вершины лестницы, спиной вперед отходите в коридор (в сторону RocketLauncher'a), берите лежащие в полукруглой нише шардини (в конце коридора), затем заворачивайте к самому RocketLauncher'y, берите его и, сделав шаг вперед, прицеливайтесь в пол в районе ниши, где были только что взятые вами шардини. Не стреляйте туда сразу; проявив нетерпение, вы лишь отпугнете не в меру умного бота и затяните игру. Выждите пару-тройку секунд и, если ничего не произошло, пустите ракету, затем еще пару секунд, еще одну ракету и т.д. до тех пор, пока очередная ваша ракета не родит звук более сладостный, нежели все предыдущие. Как только это произойдет, нажмите спусковой крючок и более уже не отпускайте до тех самых пор, пока не получите вашего законного фрага.

Итак, бот с LightningGun'ом размазан по стенам в районе ниши с шардинами. Идите туда, берите (внимание! это важно!) выпавший из противника LightningGun (помните: LightningGun на уровне Mptourney1 важнее желтого Armor'а!) и через весь коридор пускайте в сторону Pad'a пару ракет. Если ответной реакции врага не последовало, смело бегите к LightningGun-y через весь уровень, пополняйте боезапас, берите шардини и начинайте отрабатывать «малый» круг. Если же враг в районе Pad'a имеется, стойте на месте и пускайте в пол коридора ракеты,

пытаясь задеть бота их взрывами. Если при этом враг уходит на Pad, быстро берите желтый Armor, затем возвращайтесь к RocketLauncher'y и начинайте постреливать ракетами в район полукруглой ниши. Если же враг нагло прет на вас по коридору, ни в коем случае не пытайтесь с ним сблизиться! Не обманывайтесь тем, что кувыркающийся как Арлекин бот отвечает вам огнем из автомата; если противник ваш пробыл в районе Pad'a хотя бы полсекунды, LightningGun у него есть со стопроцентной вероятностью. Пускайте вдоль коридора ракеты до тех пор, пока ваш враг не погибнет или пока дистанция между им и вами не сократится до длины LightningGun'овской молнии (вы поймете, когда это произойдет), затем отходите в район RocketLauncher'a, пополняйте боезапас, начинайте стрелять в нишу с шардинами с двух-трехсекундными интервалами и т.д. до получения фрага (см. выше).

Иногда (очень редко) данная схема дает сбой: бот не идет в полукруглую нишу под ваши ракеты, а изменяет маршрут и поднимается к RocketLauncher'y от желтого Armor'a. У данного явления есть два объяснения: реалистическое и фантастическое. Реалистическое состоит в том, что вы пускаете ракеты в район ниши слишком часто; фантастическое — что бот начал мыслить и обучаться. Так или иначе, ситуация подъема бота от Armor'a имеет простое решение: если LightningGun'а у вашего врага нет (редко), переключайтесь на это оружие и расправляйтесь с наглецом; если же LightningGun у него имеется (почти наверняка), немедленно отходите к нише и дальше по коридору в сторону Pad'a, пуская ракеты в пол с тем, чтобы повреждать с их помощью преследующего вас бота. Убив дурака, немедленно разворачивайтесь на 180 градусов, смотрите в сторону LightningGun'a, при положительном результате осмотра приступайте к отработке «малого» круга, при отрицательном — возвращайтесь в нишу и отстреливайтесь ракетами уже известным вам способом и т.д.

Несмотря на все вышеизложенное, уровень Mptourney1 является единственным дуэльным Q3TA-уровнем, играть на котором с ботом по-настоящему интересно, а иногда даже трудно (когда совершаешь ошибку и оставляешь выпавший из врага LightningGun в нише).

Уровень Mptourney2 (5 минут 54 секунды при счете 10:1)

И смех и грех. Это уровень-прикол, проиграть на котором боту попросту невозможно.

Где бы вы ни отреагнулись, идите к RailGun'y (он лежит в высоком зале у вершины шахты одного из вертикальных Pad-ов), становитесь НА него и начинайте стрельбу из данного вида оружия (рис.5). Сколько бы плохим снайпером вы ни были, сухая победа в этом случае вам гарантирована (если вы хотя бы иногда будете брать ближний к вам желтый Armor и лечиться лежащими внизу аптечками).



Уход бота в минуса на Mptourney2 — величайшая загадка природы, тайна за семью печатями. Ваш электронный противник, похоже, вообще не знает о существовании на данном уровне брони и аптечек! Чтобы получить полное представление об умственных способностях данного индивидуума, возьмите к RailGun'у патронов побольше и отправляйтесь снайперить в район RocketLauncher'a. Счет 10:6 при такой, с позволе-

ния сказать, «тактике» является типичным. Только не надорвитесь от смеха и не выбрасывайте в избыток чувств свой монитор в окно. Да что вы, право, видели мы с вами вещи и повеселее. То, что отпущеный на вольные хлеба бот даже НЕ ПЫТАЕТСЯ (!) атаковать вас при помощи RailGun'a, является, согласитесь, явлением еще более странным и поразительным.

Уровень Mptourney3 (3 минуты 06 секунд при счете 10:2)

С первого взгляда очевидно, что основным оружием данного уровня является RailGun. Соответственно, тактика игры на Mptourney3 строится на эффективном использовании этой пушки и недопущении аналогичного поведения со стороны противника.

Где бы вы ни отреагнулись, немедленно бегите в центр уровня, хватайте шотган (если есть), прыгайте на большом Pad'e за желтым Armor'ом, затем на этом же Pad'e в сторону RailGun'a, захватывайте это оружие и выходите с ним во двор. Идеальная огневая позиция находится над маленьким Pad'ом на некотором расстоянии от задней (если смотреть в центр уровня) стены. Заметив



бота, применяйте стандартную квакерскую связку «RailGun + что-то еще» (рис.6): стреляйте в противника из RailGun'a, в случае попадания быстро переключайтесь на MachineGun (или шотган) и добивайте полу живого врага парой не очень метко пущенных пуль (картечин). Бот с RocketLauncher'ом, летящий к вам на наклонном Pad'e, представляет некоторую проблему. Попасть по такому противнику влет проблематично (своим непрерывным огнем враг попросту не дает вам прицелиться); придется ловить его на месте приземления ракетой либо (в отсутствие у вас RocketLauncher'a) все тем же RailGun'ом. RailGun'овский вариант хуже; прорвавшийся к снайперской позиции бот, как правило, стремится как можно скорее завладеть соответствующим оружием, второго же выстрела у вас уже нет (в случае с RocketLauncher'ом таких выстрелов у вас еще много). Если бот прорвался к RailGun'y, существует два варианта действий:

① Взяв имеющийся у вас RocketLauncher, отходите в сторону (чуть ближе места приземления после прыжка на наклонном Pad'e), приседайте (в присевшего противника бот из RailGun'a попадает заметно реже) и, выждав пару секунд, открывайте ракетный огонь в основание узкой щели, которой предстает с вашей нынешней позиции вход в снайперский домик. Вскоре придурок погибнет, вы сможете вздохнуть с облегчением, а заодно и пополнить запасы амуниции.

② В том случае, если RocketLauncher'a у вас нет, геройствовать вам ни к чему: стреляться с ботом на RailGun'ax — последнее дело (вспомните Xaero из оригинального Q3!). Немедленно отступайте в подвал, лечитесь, берите NailGun, взлетайте к RocketLauncher'y, взяв который, идите во двор, берите там шотган, приседайте и принимайте бой, стараясь убить противника раньше, чем у него кончатся ракеты и он догадается перейти на RailGun (смешно, но снайперские способности бота для него самого отнюдь не очевидны!).

Захват RailGun'a использовавшим наклонный Pad ботом можно предотвратить при помощи одного экзотического приема: отступив внутрь снайперского домика, съездите RailGun, взлетайте затем на 2-й этаж этого дома и ждите там несколько секунд. Если все сде-

лано правильно и своевременно (хватать RailGun необходимо как можно позже), происходит следующее: бот входит в дом, идет к вожделенному RailGun'у, не находит его, после чего разочарованно возвращается (!!) во двор и, бормоча себе под нос обидные слова, отправляется по своим делам куда-то в межстенное пространство. Вам остается лишь спрыгнуть на прежнюю позицию и продолжить тренировать стандартную квакерскую связку. Очередное спасибо ID Software за их революционный AI.

Запасы брони и здоровья следует пополнять за счет висящего в воздухе Armor'a, аптечек рядом с RailGun'ом и большой аптечки во дворе (впереди слева).

Бот на Mptourney3 любит совершать странные суициды: иногда после попадания из RailGun'a он попросту взрывается ракетой. Возможно, это признак нарождающегося интеллекта.

Уровень Mptourney4 (3 минуты 30 секунд при счете 10:2)

И вновь основополагающая роль RailGun'a не вызывает сомнений. Взял это оружие, съедайте шардины, взлетайте на большом Pad'e (если поблизости от вас имеется враг, перед прыжком на Pad'e необходимо применить стандартную связку (см. прохождение предыдущего уровня)) и смотрите в сторону RocketLauncher'a.

1 Если в районе RocketLauncher'a замечен враг, стреляйте в него из RailGun'a, после чего немедленно падайте назад-вниз, идите в начало правого коридора (если стоять лицом к большому Pad'e) и ждите. Если бот появится быстро, заканчивайте выполнение стандартной квакерской связки (переключайтесь на автомат и добивайте противника); если же бот не спешит с появлением, скорее всего он успел полечиться, и связку при-



дется начинать с самого начала (сперва RailGun и только потом MachineGun) (рис.7).

2 Если противника на RocketLauncher'e не наблюдаетесь, спрыгивайте в сторону шотгана, быстро просматривайте оба конца соответствующего коридора, используйте при необходимости стандартную связку и возвращайтесь на RailGun (попутно можно прихватить шотган).

Возобновив боезапас, вновь съедайте шардины, вновь применяйте стандартную квакерскую (если есть объект ее применения), затем вновь взлетайте на Pad-e и т.д. и т.п. Можете несколько разнообразить себе жизнь, ограничившись (я не оговорился!) патрулированием RailGun'a с поочередным просмотриванием как правого, так и левого коридоров; игра в этом случае может несколько затянуться. А вот давать противнику RailGun не стоит. Если по тем или иным причинам ЭТО все же произошло, необходимы решительные действия: немедленно переключайтесь на RocketLauncher, приседайте, спрятавшись за одну из ближайших к RailGun'у колонн, и открывайте непрерывный ракетный огонь. Ракеты должны вонзаться в лестницу перед поднимающимися к вам по этой лестнице противником (которого вы, разумеется, не видите). Если помятый вашими ракетами враг не умер, но отступил, не сидите на месте, а ползите на четвереньках в сторону RailGun'a так, чтобы прикрываться от уходящего в дальний от вас коридор противника колонной. Как только враг с RailGun'ом покинет ваши

владения, можете распрыгнуться и вздохнуть с облегчением: вскоре этот бот найдет RocketLauncher, вследствие чего при следующей вашей встрече вам останется лишь вновь отработать на этом странном существе стандартную связку.

Лечиться следует при помощи аптечек, лежащих от RailGun'a справа и слева, аптечкой на вершине шахты большого Pad'a и здоровьем у шотгана.

Бот на Mptourney4 также имеет страсть к суицидам: прыгая через пропасть, он любит направлять эти прыжки в различные стены и колонны, что немедленно отражается на статистике его (бота) игры самым плачевным образом. Нет никаких сомнений, что причиной тому не беспросветная глупость этого электронного существа, но исключительная его смелость и отвага.

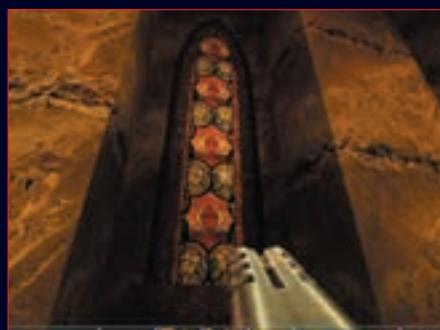
ИГРА С НОМО SAPIENS

Как играть в Q3TA с людьми? Во всяком случае, не так, как вы играли с ботами; после того, что было сказано выше относительно дуэлей, утверждение это вряд ли нуждается в комментариях. Вместе с тем, многие из описанных в данном Прохождении приемы (включая и



самые идиотские) прекрасно работают не только против ботов, но и против HomoSapiens! Замечено, что чем большие размеры имеет людская масса, тем беспорядочнее и глупее ее поведение (это относится главным образом к играм по Интернету; «команды» в таких по боищах являются командами лишь по названию); проверьте в какой-нибудь «настоящей» Интернет-игре пару-тройку особо извращенных из описанных выше методов, и вы убедитесь в справедливости моих слов.

Есть, впрочем, между людьми и ботами ряд различий, помимо наличия-отсутствия у них интеллекта. Возьмем, например, зрение. Человеку не надо обладать большим



умом, чтобы понять, что члена вражеской команды, влекущего за собой шлейф из 10-15-ти черепов, необходимо умертвить как можно быстрее, и никакая цена не будет для этого слишком высокой. Боты придерживаются на сей счет иного мнения не потому, что глупы, а потому что тянувшихся за противником черепов они не видят вовсе! Играя в Harvester с людьми, не пытайтесь носить на базу противника больше 5-ти черепов за один раз; жадность тут совершенно неуместна.

Что же касается режима Tournament, то здесь практика игры с ботами может пригодиться вам разве что на Mptourney1; на остальных трех уровнях придется действовать принципиально иными методами, основанными на уважении к противнику и его интеллекту.

СИ TACTIX

УЖЕ В ПРОДАЖЕ



ЧИТАЕМ СПЕЦЫАЛЬСКИЕ ЖУРНАЛЫ СТРАНА ИГР

ЕВРОПЕЙСКИЕ ВОЙНЫ:
КАЗАКИ

«История издательства
«Руссобит-М»

Интервью разработчиков
игры GSC Gameworld

Полное описание всех зданий, юнитов и апгрейдов

Отличительные особенности наций

Полное прохождение всех кампаний с большими картами

Тактические советы по многопользовательской игре

Уникальный конкурс

СТРАНА
выпуск
ИГР



Сергей
Дрегалин

КАПИТАН

Капитан — главный персонаж «Железной Стратегии». А отсюда следует самое главное следствие, оно же основное игровое правило — если капитан (или здание, в котором он находится) уничтожен, то игра за кончена.

Разумеется, капитан способен справиться с большинством заданий миссии — например, он без труда захватит незащищенное здание или уничтожит легкого варбота противника. Однако ему вряд ли удастся выйти победителем в бою с тяжелой техникой врага — слишком неравное соотношение огневой мощи. Именно поэтому капитана нужно использовать в первую очередь как командира, применяя боевые средства лишь в крайнем случае, когда будет поставлена под угрозу его жизнь.

Как сохранить жизнь капитана и максимально обезопасить его? Для этого нужно подыскать надежную защиту — прочный



каркас варбота или усиленные стены бункера. Во время игры вы сумеете реализовать себя и как тактика, и как стратега — ведь есть разница между наблюдением за боем с безопасной дистанции через специальные камеры и любованием на гарь и взрывы из кабины робота.

В экипировку капитана входят самые последние образцы вооружения и техники:

- * Боевой лазер, мощность 4.2 МВт
- * Плазменная винтовка, мощность 5.5 МВт
- * 25мм автоматическая пушка с врачающимся барабаном стволов
- * 4 управляемых ракетных снаряда (или сокращенно УРС), которые являются наиболее эффективным оружием против небольших летающих варботов.

PARKAN

ЖЕЛЕЗНАЯ СТРАТЕГИЯ

Прохождение, часть I

На поверхности планеты Лабиринта, присутствуют специальные законсервированные образцы боевой техники и даже целые военные лагеря. Это объясняется исключительной трудоемкостью эвакуации тяжелого вооружения. Универсальная система идентификации «свой-чужой» позволит вам без труда взять в свои руки контроль над военными машинами и сооружениями.

Одним из важнейших предметов экипировки капитана является тактический процессор. С его помощью вы можете захватывать варботов и осуществлять управление ими в режиме «ведущий-ведомый». Это очень важная возможность, и ни в коем случае не нужно ею пренебрегать — одна-единственная ракета, пущенная тяжелым роботом, не оставит от капитана и горсти пепла, в то время как защитные поля и каркасы робота выдержат такой удар и сберегут жизнь командира.

Капитан может командовать варботами, до тех пор, пока они находятся в радиусе действия его радара. Боевая единица, непосредственно управляемая капитаном, называется Ведущим, а роботы-спутники, закрепленные за ведущим, — ведомыми. Существует ряд команд (иши неприятеля, следуй за мной, атакуй, захватывай сооружения и пр.), которые ведущий может отдавать ведомому. Однако учите, что не все команды, доступные в режиме стратегического управления, могут быть отданы через меню Ведомых — оно и понятно, возможности мобильного коммуникационного устройства куда скромнее, нежели возможности мощного стационарного штабного трансмиттера.

Боевой костюм капитана обладает специальным защитным полем, которое теряет свою энергетику при каждом попадании вражеского заряда. Кроме того, может закончиться боезапас, который и так весьма ограничен. Чтобы восполнить энергию и боевой комплект, капитану необходимо добраться до любой их ремонтных площадок (см. раздел СООРУЖЕНИЯ). Там же осуществляется ремонт варботов.

Вы наверняка уже убедились, что в одиночку капитану не выжить. Именно поэтому его первым действием в любой миссии должно стать строительство укрепленной базы. Воздвижение сооружений занимаются специализированные роботы-строители. Ниже приведен список основных сооружений, которые должна включать в себя любая функциональная база, а также ряд дополнительных построек.

СООРУЖЕНИЯ

Почти все сооружения обладают специальными защитными полями, которые позволяют выдерживать некоторое количество атак противника. Генераторы, Бункеры, Заводы и Ангары оборудованы площадками

для ремонта и восстановления оборудования и предметов экипировки капитана, а также систем и модулей боевых роботов. Генераторы и Телепорты представляют собой биотехнические системы неземного происхождения, поэтому их можно уничтожить, однако нельзя построить.

Часть сооружений имеет несколько видов усовершенствований — обычно три. Характеристики улучшенных зданий указаны через косую черту.



Генератор

Как явствует из названия, Генератор является источником энергии для всех объектов. Обычно возведение базы начинается рядом именно с таким Генератором.

Защищенность — 100%
Ударная мощь — 0%



Телепорт

Телепорт — сооружение загадочной расы чужаков — служит для мгновенного перемещения органических и неорганических объектов между планетами.

Защищенность — 100%
Ударная мощь — 0%



Бункер

Бункер выполняет роль командного пункта и является важнейшим сооружением любой базы. Именно из него осуществляется управление войсками и зданиями.

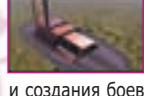
Защищенность — 37% / 48% / 60%
Ударная мощь — 36% / 53% / 100%
Производительность — 0% / 0% / 0%



Склад

Склад предназначен для временного хранения ресурсов, которые добываются на шахтах.

Защищенность — 23% / 37% / 48%
Ударная мощь — 0% / 0% / 0%
Вместимость — 32% / 60% / 100%



Завод

Завод предназначен для проектирования и создания боевых роботов. В его стенах сначала разрабатываются прототипы будущих варботов (см. раздел ВАРБОТЫ), а затем осуществляется их сборка из стандартных конструктивных элементов.

Защищенность — 31% / 37% / 48%

Ударная мощь — 0% / 0% / 0%

Производительность — 34% / 58% / 97%



Лаборатория

В лаборатории ведутся исследования различных технологий, которые открывают доступ к новым конструктивным модулям варботов, а также к новым сооружениям.

Защищенность — 25% / 30% / 36% / 40%

Ударная мощь — 0% / 0% / 0%

Производительность — 22% / 51% / 74% / 100%



Шахта

Шахта осуществляет добычу и переработку полезных ископаемых. Продукция шахт помещается на хранение на склады.

Защищенность — 36% / 42% / 48%

Ударная мощь — 0% / 0% / 0%

Производительность — 27% / 63% / 100%



Башня

Башни являются стационарными огневыми точками, предназначеными для защиты от противника наиболее важных сооружений или ключевых территорий. Такие башни полностью автономны и конструктивно представляют собой модернизированную башню тяжелого робота, установленного на турели, укрепленной в мощное железобетонное основание. Сама башня может быть вооружена различными боевыми системами: от стандартного огнемета до ракет с системой самонаведения.

Защищенность — 36% / 49%

Ударная мощь — 53% / 57 %

Производительность — 0% / 0%



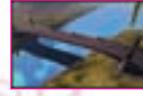
Ангар

В ангаре осуществляется ремонт роботов и перезарядка энергетических батарей костюма капитана. Ангар очень эффективен в качестве опорного пункта во время глобального наступления.

Защищенность — 25%

Ударная мощь — 0%

Производительность — 0%



Мост

Мост — стандартная конструкция для переброски через водные пространства боевой техники и живой силы. Учтите, что мост можно уничтожить, однако нельзя построить.

Защищенность — 20%
Ударная мощь — 0%
Производительность — 0%

ВАРБОТЫ

Конструирование варботов — боевых машин далекого будущего — является одной из интереснейших возможностей игры. Заметьте, вы будете выступать именно в амплуа конструктора, собирая из различных шасси, бортовых орудий и других элементов. Очевидно, что приводить все возможные комбинации не имеет смысла, да это и попросту невозможно, так как их количество исчисляется сотнями тысяч, а то и миллионами. Поэтому приведем характеристики основных конструктивных элементов, из которых и будут созданы будущие роботы.

Кстати, обратите внимание, что все элементы будущего варбота различаются по раскраске, которая помогает четко понять, из каких модулей он собран.

1 Шасси — основная часть варбота, его каркас. На шасси устанавливаются все остальные конструктивные элементы. Существует четыре вида шасси: летающее, колесное, гусеничное и шагающее:

* Летающее шасси — дорогая и слабо защищенная разновидность каркаса, не обладающая к тому же высокой грузоподъемностью. Наилучшее применение — разведка, захват сооружений противника и прочие действия, требующие высокой подвижности и скорости.

* Колесное шасси — самый дешевый и простой в изготовлении каркас. Благодаря своей универсальности может использоваться в большинстве миссий, однако не обладает ярко выраженными боевыми преимуществами.

* Гусеничное шасси — дорогостоящая разновидность каркасов, уступающая в скорости колесному шасси. Однако благодаря своей исключительной прочности и высокой грузоподъемности, оно не заменимо в сложных операциях.

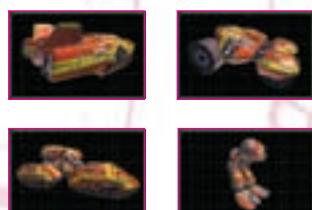
* Шагающее шасси — является наиболее сложной конструкцией из всех четырех типов каркасов. По своим тактико-техническим характеристикам занимает промежуточное положение между колесными и гусеничными моделями, однако варботы, оборудованные этим шасси, обладают исключительной живучестью.

Малое летающее/ шагающее



максимальная скорость — 120 / 90 км/ч
максимальная нагрузка — 2,8 / 3,3 т.

Легкое летающее/ колесное/ гусеничное/ шагающее



максимальная скорость — 160 / 120 / 105 / 100 км/ч
максимальная нагрузка — 4,3 / 6,5 / 7,5 / 6 т.

Среднее летающее/ колесное/ гусеничное/ шагающее



максимальная скорость — 125 / 110 / 95 / 90 км/ч
максимальная нагрузка — 24 / 32 / 36 / 28 т.

Тяжелое летающее/ колесное/ гусеничное/ шагающее



максимальная скорость — 110 / 95 / 90 / 85 км/ч
максимальная нагрузка — 55 / 70 / 80 / 65 т.

2 Второй конструктивный элемент — орудийная башня. Орудийная башня является важнейшей частью любого варбота, и именно она определяет его тип. Существует четыре вида башен и, соответственно, четыре типа роботов:

- * Варботы — боевые роботы, не несущие специального оборудования
- * Мобильные центры управления (МЦУ)
- * Транспорты
- * Строители

Основными характеристиками башен являются количество и тип бортразъемов — специальных слотов для монтажа оружия и другого оборудования. Внутренние, или боевые, бортразъемы предназначены для монтажа специального оборудования или ракетных пусковых установок; ракетные бортразъемы — для монтажа направляющих НУРС (неуправляемых ракетных снарядов) и УРС (управляемых ракетных снарядов); универсальные бортразъемы — для монтажа как направляющих НУРС и УРС, так и стандартных артиллерийских систем; наконец, специальные бортразъемы — для монтажа особых систем, например, строительного модуля. Даже специализированные башни Транспорта и Строителя имеют по одному внутреннему бортразъему для установки вооружения.

Малая башня

вес — 0,2 т
Бортразъемы под орудия — 0
Бортразъемы под ракеты — 0
Универсальные бортразъемы — 2
Специальные бортразъемы — 0

Легкая башня МЦУ

вес — 0,5 т
Бортразъемы под орудия — 1
Бортразъемы под ракеты — 0
Универсальные бортразъемы — 2
Специальные бортразъемы — 0

Легкая башня Транспорта

вес — 0,5 т
Бортразъемы под орудия — 1
Бортразъемы под ракеты — 0
Универсальные бортразъемы — 0
Специальные бортразъемы — 0

Легкая башня Строителя

вес — 0,5 т
Бортразъемы под орудия — 1
Бортразъемы под ракеты — 0
Универсальные бортразъемы — 0
Специальные бортразъемы — 1 (для строительного модуля)

Легкая башня 2s1

вес — 0,7 т
Бортразъемы под орудия — 0
Бортразъемы под ракеты — 0
Универсальные бортразъемы — 2
Специальные бортразъемы — 0

Легкая башня 3s1

вес — 0,8 т
Бортразъемы под орудия — 1
Бортразъемы под ракеты — 0
Универсальные бортразъемы — 2
Специальные бортразъемы — 0

Средняя башня HQm3 МЦУ

вес — 5 т
Бортразъемы под орудия — 1
Бортразъемы под ракеты — 2
Универсальные бортразъемы — 2
Специальные бортразъемы — 0

Средняя башня HQm2 МЦУ

вес — 4,3 т
Бортразъемы под орудия — 2
Бортразъемы под ракеты — 0
Универсальные бортразъемы — 2
Специальные бортразъемы — 0

Средняя башня HQm1 МЦУ

вес — 3,3 т
Бортразъемы под орудия — 1
Бортразъемы под ракеты — 2
Универсальные бортразъемы — 0
Специальные бортразъемы — 0

Средняя башня Транспорта

вес — 2,2 т
Бортразъемы под орудия — 1



Ассоциация по Борьбе с Компьютерным Пиратством — полномочный представитель по защите интеллектуальной собственности компании SONY (SCCE) и Европейской Ассоциации Издателей Компьютерного Обеспечения (ELSPA) на территории РФ.



Полномочия включают:

- право на совершение РФ любых процессуальных действий по охране авторских прав
- право на проведение расследований и экспертизу в любых судебных учреждениях
- полномочия на ответственное хранение и уничтожение конфискованной контрафактной продукции в РФ



www.elspa.ru

Бортразъемы под ракеты — 0
Универсальные бортразъемы — 0
Специальные бортразъемы — 0



Средняя башня Строителя

Вес — 3 т
Бортразъемы под орудия — 1
Бортразъемы под ракеты — 0
Универсальные бортразъемы — 0
Специальные бортразъемы — 1 (для строительного модуля)



Средняя башня 3М1

Вес — 3,3 т
Бортразъемы под орудия — 1
Бортразъемы под ракеты — 0
Универсальные бортразъемы — 2
Специальные бортразъемы — 0



Средняя башня 4М1

Вес — 4,2 т
Бортразъемы под орудия — 2
Бортразъемы под ракеты — 2
Универсальные бортразъемы — 0
Специальные бортразъемы — 0



Тяжелая башня Строителя

Вес — 10 т
Бортразъемы под орудия — 1
Бортразъемы под ракеты — 0
Универсальные бортразъемы — 0
Специальные бортразъемы — 1 (для строительного модуля)



Тяжелая башня Транспорта

Вес — 9 т
Бортразъемы под орудия — 1
Бортразъемы под ракеты — 0
Универсальные бортразъемы — 0
Специальные бортразъемы — 0



Тяжелая башня HQL2 МЦУ

Вес — 8 т
Бортразъемы под орудия — 3
Бортразъемы под ракеты — 2
Универсальные бортразъемы — 0
Специальные бортразъемы — 0



Тяжелая башня HQL3 МЦУ

Вес — 8,5 т
Бортразъемы под орудия — 4
Бортразъемы под ракеты — 2
Универсальные бортразъемы — 0
Специальные бортразъемы — 0



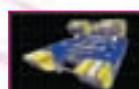
Тяжелая башня HQL1

Вес — 6,5 т
Бортразъемы под орудия — 2
Бортразъемы под ракеты — 0
Универсальные бортразъемы — 2
Специальные бортразъемы — 0



Тяжелая башня 4I1

Вес — 5 т
Бортразъемы под орудия — 2
Бортразъемы под ракеты — 2
Универсальные бортразъемы — 0
Специальные бортразъемы — 0



Тяжелая башня 5I1

Вес — 6,5 т
Бортразъемы под орудия — 1
Бортразъемы под ракеты — 4
Универсальные бортразъемы — 0
Специальные бортразъемы — 0



Тяжелая башня 6I1

Вес — 8 т
Бортразъемы под орудия — 2
Бортразъемы под ракеты — 2
Универсальные бортразъемы — 2
Специальные бортразъемы — 0

③ Боевые системы — третий вид конструктивных модулей. Все многообразие оружия подразделяется на приведенные ниже типы.

Баллистические оружие

* Огнеметы — специальные средства для метания раскаленных густиков. Применяемые в Лабиринте смеси рассчитаны на поражение и живой силы, и техники. При окислении высвобождается огромное количество энергии, которое позволяет зарядам гореть под водой или даже без доступа воздуха. Раскаленная смесь обладает высокой текучестью и проникают под броню техники через мельчайшие отверстия. Кроме этого, продукты горения огнесмеси высоко токсичны, что увеличивает их эффективность при поражении живых целей.

* Автоматические пушки и гаубицы калибром от 25мм до 152мм — стандартные орудия, использующие двухкомпонентный жидкий порох. Сгорание смеси происходит только при наличии специального катализатора, поэтому возможность детонации зарядов при случайном попадании в боекладку варбота практически исключена. Применение жидкого пороха позволяет плавно наращивать давление в канале ствола, что уменьшает износ рабочей поверхности, а также увеличивает время эксплуатации орудия и позволяет значительно уменьшить его вес. Дополнительно, жидкий порох позволяет получить высокие (до 3000-3500 м/с) скорости вылета снарядов.

Боеприпасы пушек: тип боеприпаса определяется калибром орудия: калибр до 50мм — огонь ведется бронебойно-зажигательными трассирующими снарядами; калибр выше 50мм — огонь ведется бронебойными подкалиберными трассирующими снарядами.

Боеприпасы гаубиц: огонь ведется боеприпасами объемного взрыва с радиусом эффективного поражения от 3 до 12 метров. Боеприпас данного типа производит комплексное воздействие на цель и создает сразу несколько поражающих факторов: сверхзвуковую ударную волну (основной поражающий

фактор), взрывной перепад давления и адиабатный скачок температуры в зоне взрыва. Кроме того, дополнительное воздействие на живую силу противника оказывают ядовитые продукты сгорания объемно-детонирующей смеси.

* Электромагнитные пушки, подобно лазерам с накачкой взрывом, занимают промежуточное положение между обычными и энергетическими видами оружия. 80мм орудие с исключительно высокой скоростью вылета снаряда ведет огонь бронебойными подкалиберными трассирующими снарядами с особо твердыми сердечниками.

Энергетическое оружие

* Боевые лазеры — излучатели, работающие в видимом и инфракрасном диапазоне. Применяется три вида лазеров, отличающихся по мощности импульса и характеристикам рабочего тела. Мощные излучатели используют так называемые пакеты — спаренные или строенные лазеры. Максимальная мощность импульса лазера может достигать 35 МВт (полная энергия выстрела, что соответствует около 25-30 МДж). В зависимости от типа рабочего тела различают красные, зеленые и синие лазеры. Мощность импульса красного лазера — наименьшая, а синего — наибольшая.

Хотя лазеры имеют условно бесконечный боезапас, они потребляют довольно много энергии. Как следствие, боевой робот может заметно разрядить батареи после нескольких залпов из мощного лазера. Этого недостатка лишены системы, в которых накачка рабочего тела происходит с помощью подрыва специального заряда — так называемые лазеры с накачкой взрывом. Однако, им присущ изъян обычных пушек — ограниченный боезапас.

* Газеры или шнуровые разрядники — оружие, поражающее противника мощным электромагнитным импульсом. Данные системы не только наносят механические повреждения, но и выводят из строя наружные датчики и внутреннее электронное оборудование варботов. Газеры гораздо экономичнее лазеров, но радиус их действия ограничен.

Ракетное оружие

НУРС — неуправляемые ракетные снаряды. Данные ракеты удобно использовать для создания заградительного огня и поражения малоподвижных или стационарных целей.

УРС — управляемые ракетные снаряды. УРС снабжены активными лазерными или тепловыми головками самонаведения, что позволяет использовать их по принципу «выстрелил-забыл».

④ Ряд оборудования варботов и часть внутренних систем монтируются в корпусе или на башне машины. Эти системы, расположенные в корпусе варбота, практически неуязвимы для огня противника, пока роботу не нанесены критические повреждения. К их числу относятся:

- * Блок питания;
- * Двигатель;
- * Генератор защитного силового поля;
- * Генератор помех;
- * Система автоматического ремонта;

Другие системы монтируются на башне и могут быть уничтожены или повреждены прямым выстрелом. К данным системам относятся:

- * Блок сенсоров;
- * Дефлектор — излучатель силового поля.

КАМПАНИЯ 1 — ОБМАНЧИВЫЙ ТЕЛЛУС

ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Старая землеподобная планета в системе Рей. Рей — звезда класса G7 — является одной из четырнадцати звезд Лабиринта, координаты которых известны в настоящее время. Для справки: всего официальный каталог Лабиринта насчитывает двести семь четко установленных планетных систем, хотя на самом деле уже сейчас известно более четырехсот.

Рея расположена довольно далеко от внешней границы скопления. Рядом с ней находится довольно большое «окно», известное как «полость Хартмана». Координаты звезды были вычислены на основании анализа данных, полученных беспилотными зондами. Планета Теллус была выбрана для высадки десанта прежде всего из соображений внезапности. Кроме того, командование Флота Метрополии полагало, что мятежники блокировали работу Телепортов только по периферии скопления, не нарушая коммуникаций в своем глубоком тылу.

ХАРАКТЕРИСТИКИ:

Атмосфера: пригодна для дыхания
Сила тяжести: 0.9g (0.9 стандартного земного)

Длительность суток: 19 часов 23 минуты
Дневная температура: в среднем 25°C

УПРАВЛЕНИЕ

Pause Пауза
 Переключение вооружения, отдача приказов ведомым

Стрелки курсора Движение

Изменение высоты для летающих варботов и вертикальных координат телекамеры

Справочная система Вкл/Выкл

Выключение экрана системных сообщений

Игровое меню

Переговорное устройство Вкл/Выкл

Ввод передаваемого сообщения

Экран Боевого задания Вкл/Выкл

Переключение цели на радаре

Выбор ближайшего противника

Выбор ближайшего союзника

Ночная температура: в среднем 9°C

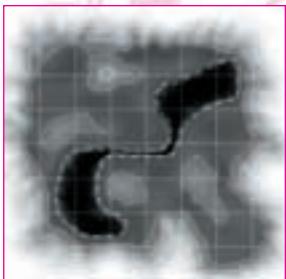
Господствующий тип ландшафта:

сглаженные горы, разделенные широкими долинами рек

Опасные животные: пыщирник — летающая «медуза». Примитивный, но весьма опасный стайный хищник.

МИССИЯ 1 — Пролог

Как недавно признался нам один из сотрудников компании «Никита», дважды пройти игру одним и тем же способом невозможно. Это действительно так. От себя добавим — даже любую отдельно взятую миссию невозможно выполнить одинаково. Каждый выбирает для себя собственную тактику — говорят, есть игроки, способные выполнить все поставлен-



ные задачи одним только капитаном, вообще не используя заводы для строительства техники. Так-то. Поэтому данное руководство является одним из вариантов бесчисленного множества прохождений — используйте его как некий набор подсказок и хитростей, но ни в коем случае не как четкую последовательность директив и действий.

Первая миссия игры — Пролог — не является «миссией» в полном смысле этого слова. В ней не нужно сражаться с противником, заниматься производством боевых роботов или добывать ресурсы. Вам просто будет кратко (но очень ярко!) рассказано о судьбе одной спасательной операции, об окружающем мире и о том, как вы, капитан корабля Parkan, очутились на враждебно настроенной планете Лабиринта...

МИССИЯ 2 — Прибытие

Основное задание:

* Захватить нейтральный варбот.

Дополнительные задания:

* Уничтожить вражеские патрули.

- * Уничтожить враждебных животных.

Полезные советы:

- * Все стрелковое оружие имеет ограниченный радиус действия. Используйте лазер для поражения удаленных целей.
- * Управляемые ракеты (УРС) — лучшее средство для борьбы с воздушными целями.
- * Уничтожение нейтрального варбота (цели миссии) ведет к немедленному проvalу задания.

Разминочная миссия, после которой вы погрузитесь в пучину непрерывного боевого действия. Впрочем, это не означает, что здесь вам дадут поблажку или позволят расслабиться.

Итак, первым делом отправляйтесь на север (включите для удобства карту с помощью клавиши **F1**) по направлению к красному маяку. За близлежащим холмом вас будут поджидать два варбота противника на шагающем шасси. А неподалеку вы найдете пару парящих в воздухе медуз, которых рекомендуется расстрелять с безопасной дистанции, не приближаясь к их «сторожевой зоне».

Аккуратно переберитесь через мост и уничтожьте легкий колесный варбот. Учтите, что он отличается высокой маневренностью, и поэтому старайтесь быть на опережение, периодически прячась за надежным заграждением, например, за балками моста.

До нейтрального боевого робота, захват которого и является целью данной миссии, осталось совсем немного. Если вы пройдете на северо-запад от свалки тяжелой техники, к самой границе карты, то мобильная компьютерная система радостно оповестит вас об обнаружении нейтрального варбота. Однако не торопитесь — окружающее пространство контролируется летающим роботом противника. Сбить его будет не так-то просто, поэтому сразу готовьте ракеты (включаются/выключаются клавишей **F2**), и очень аккуратно, держа голову кверху, двигайтесь на север.

МИССИЯ 3 — Обходной маневр

Основные задания:

* Захватить вражеский Бункер.

- * Захватить вражеский Завод.

- * Захватить вражеский Генератор.

Дополнительное задание:

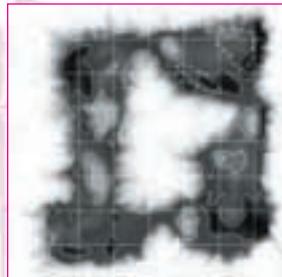
- * Уничтожить враждебных животных.

Полезные советы:

- * Не подставляйте ведомых под огонь Бункера. Захват этого здания вполне можно осуществить самостоятельно.
- * Захват Бункера позволяет перезарядить и отремонтировать боевой костюм, а также починить ведомых, если возникнет такая необходимость.
- * Остерегайтесь даже самых легких вражеских варботов — эти машины постоянно используются противником для захвата зданий.
- * В районе озер — восточнее от Бункера — можно найти пару нейтральных варботов.
- * Постарайтесь захватить и использовать Завод противника для производства подкреплений.

Схема выполнения миссии следующая — сначала осуществляем захват нейтральной боевой техники, расположенной чуть севернее места высадки, а затем переходим к штурму указанных сооружений... Однако это голая теория, а на практике все куда сложнее и веселее.

Первым делом разво отбегайте назад, чтобы выйти из-под обстрела трех летающих медуз. Уничтожьте их с безопасной дистанции, после чего приготовьтесь к отражению атаки нескольких легких варботов противника. Страйтесь сохранять постоянное движение — рядом нет ни одно-



го подходящего прикрытия, и спрятаться за надежными стенами, увы, не получится.

Следующий этап — быстрый захват Бункера. Это очень важный объект, так как он позволяет осуществлять ремонт костюма капитана и роботов-ведомых. После ремонта захватывайте генератор и завод, а затем без промедления приступайте к строительству боевой техники. Советуем не концентрироваться на мощном и тяжелом вооружении, а строить технику полегче и поманевреннее. Дело в том, что основная сложность миссии — не захват, а именно удержание сооружений, так как любой даже самый маленький варбот противника может вновь захватить контроль над зданием. Поэтому мобильность ваших войск должна быть на высоте.

Окончание следует...

ESC Высадка из Варбота / Отключение МЦУ

Внешняя камера Вкл/Выкл

Посадка в Варбот / Подключение МЦУ / Захват нейтрального варбота

П Приборная панель Вкл/Выкл

Переключение увеличения прицела

С Спутниковая карта Вкл/Выкл

Меню ведомых Вкл/Выкл

Вращать модель здания вправо

Вращать модель здания влево

П Прибор ночного видения Вкл/Выкл

Система саморемонта Вкл/Выкл

Р Режим маскировки Вкл/Выкл

Левая кнопка мыши Залп из выбранных орудий / Отдача приказов в командном режиме

Правая кнопка мыши

Отмена приказов в командном режиме

В ПРОДАЖЕ

С 5 ФЕВРАЛЯ

FINAL FANTASY X

ОФИЦИАЛЬНЫЙ PlayStation

PSone

РОССИЯ НАМ 3 ГОДА

КЛАДИ В КАРМАН!

ТЕПЕРЬ ВСЕГДА В КАРМАНЕ

БОЛЬШИЕ ВЕНЧАНИЯ ВСЕГДА

СУПЕРВИДЕОИГРЫ НАШИМ ДЕНЬЯМ

НОВЫЙ ДРУГ ПОСТАНУЩИЙ

НОВ

Продолжение.
Начало в номере
03(84) за февраль 2001 года.

Максим Заяц

ДРАКУЛА 2

КАМЕНОЛОМНИ

И вновь поезд мчит Джонатана Харкера в Трансильванию. Решетчатая дверь закрывается позади нас. Мы возвращаемся в уже знакомые по первой части игры каменоломни. Спустившись вниз на один лестничный пролет, мы оказываемся перед запертой решетчатой дверью. Приглядевшись повнимательнее к лунному символу, изображеному в нижней части замка, мы открываем красный блокнот графа Дракулы на странице с фазами луны и надеваем очки Холкинса для того чтобы обрести зрение вампира. Ущербной луне (круг, закрашенный наполовину) соответствует буква **█** и код **9462** на левой странице блокнота. Набираем код на замке:

- * 9 слева вверху
- * 4 справа вверху
- * 6 слева внизу
- * 2 справа внизу

...и нажимаем на лунный символ. Ворота открываются, и мы оказываемся в небольшом туннеле, в конце которого находится каменная голова дракона. Справа от нее на земле лежит ящик, закрытый тканью. Отдернув ее, мы находим лопату и лом и забираем их с собой. После этого нам необходимо вернуться в большой зал каменоломни.

Спускаемся вниз по лестнице и подходим к деревянным лесам. Развернувшись в сторону груды камней, наваленных в центре, мы щелкаем курсором в виде увеличительного стекла по одному из них и отодвигаем его в сторону с помощью лопаты. Под камнем лежит детонатор (для того чтобы достать его необходимо потянуть за шнур). Забрав его с собой, мы



взираемся на груду камней и находим там еще два инструмента — молоток и долото. Спускаемся вниз и подходим к столу с лампой. Используем молоток и долото, для того чтобы открыть ящик, и забираем оттуда катушку с кабелем. Приглядевшись повнимательнее к задней стенке ящика, мы вновь используем молоток и долото, чтобы сломать заглушку.

Открываем ящик до конца и достаем из секретного отделения небольшой ключ. С его помощью можно открыть коробку, которая стоит позади стола. В коробке лежит динамит. Забрав его с собой, мы возвращаемся к каменной голове дракона и устанавливаем динамитный заряд прямо в пасть. К заряду необходимо присоединить кабель, длины которого как раз хва-



тает для того, чтобы мы могли завернуть за угол туннеля. Присоединив к другому концу провода детонатор, мы нажимаем на рычаг. Взрыв уничтожает статую. Среди каменных обломков на земле лежит драгоценный камень. Подбрав его, мы идем в открывшийся проход и попадаем в темницу графа Дракулы.

ТЕМНИЦА

Справа от нас находится нечто вроде шахматной доски. Подойдя к ней, мы поворачиваемся направо и видим на стене барельеф, изображающий голову демона. Левый глаз отсутствует. Вставив на его место найденный в туннеле драгоценный камень, мы открываем секретный проход к камерам.

Как и следовало ожидать, живых пленников у графа не осталось. Мрачноватое место — темнота, скелеты за решетками. Идем по коридору вдоль камер, сворачиваем за угол один раз, другой — и, наконец, видим слева сломанную решетку. Заходим внутрь камер и идем налево. Прежде чем повернуть за угол, стоит внимательно посмотреть под ноги. Щелкнув по лежащему на



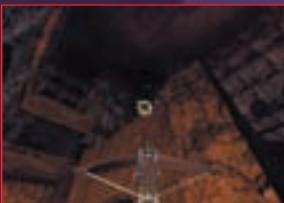
земле скелету курсором в виде увеличительного стекла, мы отодвигаем его в сторону и с помощью лопаты выкапываем из земли берццовую кость. Заворачиваем за угол и идем до следующего поворота. На земле лежит еще один скелет. Отодвинув его в сторону и поработав немного лопатой, мы находим записку Великого камергера князя Раду и череп самого камергера. Забрав и то и другое с собой, мы выбираемся из камеры и вновь идем по коридору по направлению к секретной двери. Завернув за угол, проходим еще немногоВперед и видим слева проход, заканчивающийся деревянной дверью, окруженной черепами. Она заперта — но еще одна дверь находится справа. За этой дверью находится комната охраны. Забираем со стола арбалет и фонарь, выдвигаем ящик, чтобы заб-

рать оттуда драгоценный камень в золотой оправе и, наконец, забираемся с ногами на стол и находим на полке сверху арбалетные стрелы. Покидаем комнату охраны и приступаем к сооружению устройства, изображеного на чертеже Великого камергера. Прежде всего, мы совмещаем в **inventory** медальон и берцовую кость. Затем устанавливаем на пол перед дверью череп, втыкаем в него кость с примотанным к ней драгоценным камнем и с помощью спичек зажигаем в **inventory** фонарь. Установив его на землю позади черепа, мы наблюдаем за тем, как луч света прохо-



дит через драгоценный камень и попадает на один из черепов, окружающих дверь. В этот момент камень в медальоне разлетается на мельчайшие осколки. Дверь открыта, и через нее мы попадаем в дальнюю часть темницы.

Идем по коридору вдоль камер, заворачиваем направо — и в этот момент поблизости раздается кровожадное рычание монстра. Тварь засела на стене справа и, похоже, довольно искренне надеется нас сожрать. В **inventory** заряжаем арбалет стрелой, а затем поливаем его «антимарской» смесью из зеленой бутылки. Зеленоватое свечение появляется вокруг арбалета — он готов к бою. Наводим прицел на монстра и выпускаем стрелу. Покончив с кровожадной тварью, мы спускаемся вниз по лестнице. Вот она, гробница Раду! Мы все-таки нашли ее!!! Открыв маску пленника, висящего в железной клетке, мы забираем зажатый между зубов драгоценный камень. В этот момент скелет с шумом обрушивается вниз, и Джонатан падает следом. По счаст-



ью, здесь было невысоко. Развернувшись и миновав небольшой темный проход, мы выбираемся из мили на кладбище Борго.

КЛАДБИЩЕ БОРГО

Справа от нас находится склеп, обмотанный цепью. Чтобы добраться до противоположной стороны этого склепа, обходим кладбище. У стены на снегу стоит несколько свечей. Используем лопату, чтобы выкопать недостающий кусок иконы Святого Георгия, и возвращаемся к его могиле (по дороге нужно поднять лежащую в дальнем правом углу кладбища металлическую перчатку с зажатым в ней крестом). Восстановив ико-

ну, мы слышим некий странный звук, доносящийся непонятно откуда. Отступаем назад, к открытой могиле, через которую мы выбрались из темницы, и достаем очки Холкинса. Для того чтобы увидеть развернувшееся на кладбище Борго сражение сил



Добра и Зла необходимо развернуться к главным воротам кладбища и использовать эти очки на области экрана между могилой Святого Георгия и закованым в цепь склепом. Исходящий из иконы столб синего пламени явно проигрывает огненному столбу склепа. Установив между ними ру-



ницу с зажатым в ней крестом, мы помогаем силам Добра одержать победу. Цепь, сковывающая склеп Дракулы, разрывается, и мы заходим внутрь. Внизу справа от входа виднеется небольшой проход, по которому мы попадаем в замок графа.

ЗАМОК ДРАКУЛЫ

Как и прежде, старинный замок Дракулы встречает нас настороженным молчанием. Покинув склеп, мы пересекаем внутренний двор и в дальнем левом углу находим единственный доступный вход в здание — винтовую лестницу, уходящую вниз, в подвал Дорко. Она уже ждет нас... разве что ей фактически нечего сказать Джонатану. Хотя... В **inventory**, присмотр-



ревшись повнимательнее к записке Великого камергера Раду, мы переворачиваем листок и видим некий текст на незнакомом языке. Попробуем спросить о нем Дорко. И в самом деле, старая ведьма без труда расшифровывает послание. Вероятно, она сможет еще и восстановить кольцо Дракона... но здесь удача покидает Джонатана. Стоит ему отдать Дорко драгоценный камень Раду (мы нашли его за маской скелета), как внезапно появившаяся Залина, женщина-вампир, убивает старую ведьму и похищает кольцо Дракона. Единственное, что успевает сделать для нас Дорко — это отдать золотое кольцо, в которое она переносит часть своих сил.

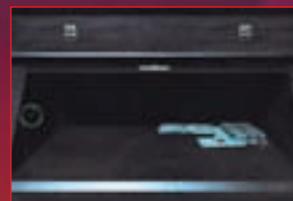
Итак, мы лишились последнего союзника в этом замке — коварного, вероломного, но все же единственного человека, сочувствующего Джонатану и желающего поражения Дракуле. Мы возвращаемся во двор и там наблюдаем за тем, как Залина создает вокруг могил некий магический барьер, преграждающий дальнейший путь. По счастью, мы все еще можем подняться по лестнице, охраняющей двумя каменными волками. Присмотревшись к замку двери наверху, мы используем очки Холкинса для того чтобы обрести зрение вампира. На замке виднеется пентаграмма — одна из



тех, о которых говорила Дорко. Использовав кольцо старой ведьмы для того чтобы уничтожить магическую печать, мы открываем дверь и заходим в коридор, в дальнем конце которого путь нам преграждает груда камней. Подбрав лежащие рядом крюк и канат, мы возвращаемся обратно на лестничную площадку и в **inventory** заряжаем ими арбалет. Теперь нам необходимо развернуться к дальней стене замка и выстрелить из арбалета в сторону галереи. Через весь двор над красным магическим барьером теперь проходит канат, который позволяет нам перебраться на другую сторону и, оказавшись на галерее, зайти в единственную доступную дверь — в малую библиотеку.

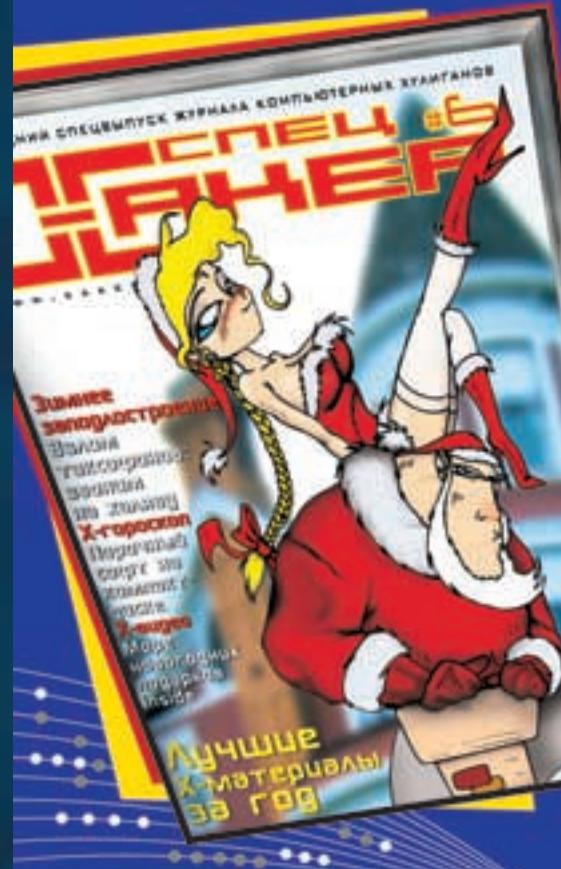
МАЛАЯ БИБЛИОТЕКА

Оказавшись в малой библиотеке, мы проходим в дальнюю часть помещения и открываем небольшой комодик, стоящий возле стены. Забрав документ, на котором изображена шахматная доска, мы используем лом для того чтобы открыть потайной ящик слева. Оттуда выкатывается пергамент с весьма странными геометрическими фигурами. Щелкнув по пергаменту курсором в виде увеличительного стекла, приглядимся к ним повнимательнее... Совершенно очевидно, что каждой из фигур должна соответствовать римская цифра, но в чем закономерность? Эврика! Достав из **inventory** послание Великого ка-



мергера Раду, мы прикладываем его к пергаменту и убеждаемся в том, что два квадратных окна на документе вырезаны не случайно. Перемещая листок бумаги по пергаменту, мы добиваемся того, чтобы в одном из окон находилась римская цифра, а другом — одна из фигур, и запоминаем их соответствие. Перевернув послание, мы повторяем эту процедуру и так на-

УЖЕ В ПРОДАЖЕ



Лучшие X-материалы за год

Зимнее заподлострение
Взлом таксофонов
Эзиним на халаву

X-гороскоп

Порочный софт на компакт-диске

X-видео

Море новогодних подарков Inside

Наша

**Супер-наклейка
в подарок**



ходим еще две фигуры. Теперь осталось лишь применить на деле полученное знание... Для этого нам не придетсяходить в слишком далеко. Возвращаемся ко входу в библиотеку, по дороге приглядываясь повнимательнее к книжным шкафам справа. Между ними находится деревянная панель, за которой скрывается некий механизм с кнопками. Для того чтобы открыть тайник нам необходимо нажать на них в правильном порядке. Итак, вспоминаем геометрические фигуры, соответствовавшие номерам на пергаменте, приглядываемся к фигурам, изображенным на кноп-



ках, и начинаем вводить код. Первая, вторая, третья, четвертая... Если все было сделано правильно, тайник откроется, и у нас появится возможность забрать оттуда золотой крест. После этого мы выходим из библиотеки и вновь начинаем перебираться по канату через двор.

ЗАМОК

На этот раз нам необходимо остановиться приблизительно посередине двора и спрыгнуть с веревки в центр зоны, отгороженной магическим барьером. Подходим к могиле рыцаря (она находится слева) и поднимаем плиту с помощью лома. Забрав висящий на шее у скелета медальон, мы совмещаем его в инвентаре с золотым крестом и используем очки Холкинса для того чтобы обнаружить еще одну пентаграмму на земле справа. С помощью креста мы можем уничтожить ее, а заодно и магический барьер. Теперь для того, чтобы перемещаться по двору, нам уже не нужна веревка. Возле склепа Дракулы мы поворачиваем налево и подходим к дальней стене замка. Открыв дверь, мы попадаем на верхнюю галерею и возвращаемся обратно в малую библиотеку.

МАЛАЯ БИБЛИОТЕКА

Справа от входа имеется еще одна дверь. Присмотревшись повнимательнее к замку, мы используем очки Холкинса для того чтобы обнаружить очередную пентаграмму и уничтожаем ее с помощью креста. Теперь у нас появляется возможность зайти в маленькую комнату, в центре которой стоит шахматная доска.

МАЛАЯ ШАХМАТНАЯ ДОСКА

Присмотревшись к ней повнимательнее, мы укладываем под нее найденный в комоде документ, на котором изображена шахматная доска. Для того чтобы решить эту головоломку нам вновь придется обратиться к красному блокноту Дракулы. Открыв его в inventory на соответствующей странице, мы используем очки Холкинса для того чтобы увидеть порядок расположения фигур на шахматной доске. Каждой из них соответствует определенная латинская буква. Если записать их ряд, прослеживая порядок расположения фигур снизу вверх, мы получим следующий код: FBHEACGD. Теперь нам осталось лишь ввести его, используя соответствующие клавиши алфа-

вита внизу шахматной доски. Фигуры занимают свои места, а мы забираем из-под доски документ, на котором теперь появилась цепочка отверстий. Покинув маленькую комнату, мы проходим до конца библиотеки и спускаемся вниз по лестнице к большой шахматной доске.

БОЛЬШАЯ ШАХМАТНАЯ ДОСКА

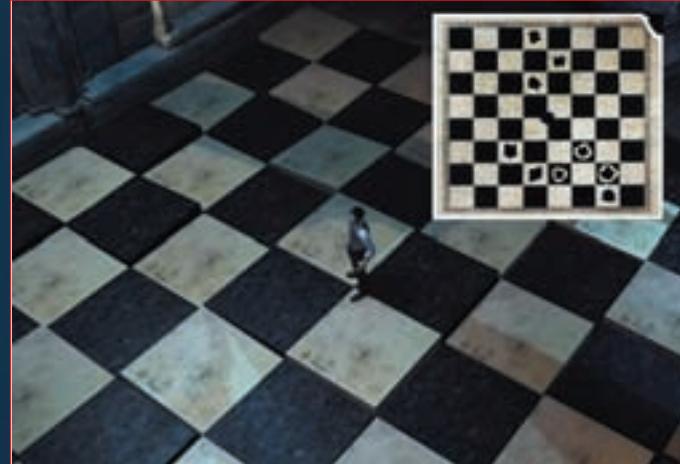
Весь пол этого зала выложен плитками, словно огромная шахматная доска. Она, словно зеркальное отражение, отличается от той, что изображена у нас на картинке — там, где должны быть белые клетки, находятся черные, и наоборот. Не обращая внимания на это отличие, мы идем по клеткам, в точности повторяя маршрут, отмеченный отверстиями у нас на плане. Как только Джонатан оказывается в середине зала, клетки пола падают вниз, оставив всего лишь одну небольшую площадку. Неизвестно откуда появившийся граф Дра-

долгой — негодяй Виорел убивает тихого безумца ножом. Холкинс успевает лишь передать Джонатану ключ от башни. Мы возвращаемся в кабину фуникулера и снимаем лестницу со стены справа. Установив ее под аварийным люком, который находится на крыше кабины, мы поднимаемся наверх. С крыши кабины можно подняться еще выше — на потолочную балку. В дальней части помещения на потолке справа находится люк (разглядеть его в темноте довольно непросто). Открыв его, мы поднимаемся на крышу башни — и тут Виорел посыпает своих подручных в погоню за Джонатаном.

КРЫША БАШНИ

Для того чтобы избавиться от погони времени у нас не так уж и много. Быстро перебежав на другую сторону крыши, на снегу рядом с лестницей мы находим голову статуи Святого Георгия. Обрушив ее вниз с помощью лома, мы раз и навсегда

матерьнее приглядываемся к установленной в ней пушке. Пороха у нас нет, и нам придется придумать ему какую-нибудь замену для того чтобы выстрелить из нее. Итак, в три слота мы помещаем ведро со снегом, ядро и флаг. Теперь у нас есть заряд, есть пыль и есть слабая надежда на то, что под воздействием высокого давления ядро сможет вылететь из ствола пушки. В inventory мы поджигаем деревянные щепки с помощью спичек и укладываем их под пушку. Получилось! Огонь растопил снег и превратил воду в пар, который вытолкнул ядро — да так



кула в очередной раз вежливо напоминает Джонатану об ожидающей того незавидной участи, после чего мы вновь получаем возможность действовать.

Наводим телескоп на дверь, которая находится в дальнем конце зала. Надев очки Холкинса и используя кольцо Дорко, мы создаем некое подобие радужного моста, по которому Джонатан перебирается на другую сторону. Оказавшись возле двери, мы вновь используем очки Холкинса для того чтобы увидеть пентаграмму — и уничтожаем ее с помощью креста. Путь к фуникулеру свободен.

ФУНИКУЛЕР ЗАМКА

В следующем помещении нам необходимо запустить фуникулер. Нажимаем на рычаг справа от входа. Ворота в дальнем конце комнаты открываются, и из непроглядной ночной мглы величественно выплывает кабина. Слева от нее, в нише, на стене имеется еще один рычаг. Нажав на него, мы выдвигаем небольшой мостик, который позволяет нам добраться до входа в кабину. Справа от него находится пульт управления. Нажав на рычаг, мы открываем дверь и заходим внутрь кабин. На стене слева имеется еще один рычаг. Нажав на него, мы закрываем дверь. После этого нам остается лишь нажать на красную клавишу для того чтобы привести кабину в движение. Фуникулер доставляет Джонатана к дальней башне.

Прибыв на место, мы открываем дверь и вновь встречаемся с Холкинсом. Правда, на этот раз наша встреча оказывается не-

избавляемся от шайки Виорела. Теперь можно немного перевести дух. Спускаемся вниз по лестнице, по дороге прихватив одну из двух балок (в inventory единовременно может находиться только одна из них). Заглянув в орудийную башню слева, мы забираем с собой стоящее рядом с пушкой ведро и возвращаемся на крышу. Возле постамента статуи Святого Георгия у нас появляется возможность набрать в ведро немного снега. Покончив с этим,



мы подходим к пушке, установленной на крыше. Прямо перед ней имеется небольшой провал. Спустившись в него, мы используем курсор в виде увеличительного стекла, для того чтобы найти лежащие на полу деревянные щепки и флаг — и затем поднимаемся обратно наверх. Теперь нам необходимо установить над провалом балку — это даст нам возможность добраться до пушки. Отодвинув ее в сторону, находим пущенное ядро и забираем его с собой. После этого можно вновь переходить на другую сторону провала и забирать с собой балку — здесь она нам больше уже не понадобится.

Спустившись вниз по лестнице, мы возвращаемся в орудийную башню и повни-

удачно, что оно попало точно в высовывающуюся из окна второй орудийной башни Виорела. Еще одним врагом у нас стало меньше. Выходим из орудийной башни и подходим к разрушенному участку лестницы. Установив над ним первую балку, мы начинаем подниматься по лестнице обратно на крышу башни и по дороге находим вторую балку. Возвращаемся к разрушенному участку. Встав на первую балку, мы устанавливаем следом за ней вторую и переходим на нее. Провал все еще слишком широк для того, чтобы мы могли перебраться на другую сторону. Оборачиваем назад и поднимаем первую балку — а затем устанавливаем ее перед собой. Теперь мы можем добраться до второй орудийной башни и присмотреться повнимательнее к лежащему в оконном проеме телу Виорела. На поясе справа у него висит ключ. Забрав его с собой, мы открываем дверь башни ключом Холкинса и заходим внутрь.

БАШНЯ

Оказавшись внутри башни, мы заходим в кабину подъемника и, нажав на кнопку справа, спускаемся вниз. Под кнопкой находится узкая щель. Оказавшись внизу, мы вставляем в нее ключ Виорела и нажимаем на верхнюю кнопку. Теперь у нас есть всего лишь несколько секунд, для того чтобы покинуть кабину, прежде чем она начнет подниматься.

Проходим вперед. В дальнем конце зала виднеются какие-то лестницы, но добраться до них мы не можем — по крайней мере, до тех пор, пока нам не удастся опустить подъемный мост. В inventory заряжаем арбалет обычными стрелами и стреляем в канат, который находится сверху над подъемным мостом. Мост опускается, и у нас появляется возможность добраться до небольшого постамента, в основании которого находится несколько закрытых ящиков. Для того, чтобы открыть их, нам необходимо установить особые рукоятки в соответствующие отверстия в верхней части постамента — но, чтобы достать их, нам придется основательно потрудиться. Спустившись вниз по любой из лестниц, мы оказываемся в первой комнате-ловушке.

КОГТИ САТАНЫ

Сразу от входа мы идем налево (не спускаясь вниз по лестнице). Подобрав лежа-

ДРАКУЛА 2

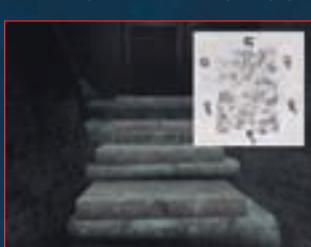
щий на полу череп, мы возвращаемся к лестнице и заглядываем в зеленый блокнот друга доктора Сьюарда для того чтобы разгадать секрет этой ловушки. Нам необходимо отыскать страницу, на которой изображена лестница в окружении различных символов. Эти же символы выбиты на ступенях лестницы — по одному на каждую (мы можем легко увидеть их, спустившись немного вниз и развернувшись лицом в сторону выхода). Для того чтобы благополучно миновать ловушку нам необходимо спускаться, используя первую,



На этот раз мы должны воспользоваться третьей лестницей, для того чтобы попасть в комнату Чужих.

КОМНАТА ЧУЖИХ

Место кажется подозрительно знакомым, а? Ну да, мы словно оказались среди декораций к фильму «Чужой». Среди живых декораций... В дальней части комнаты находится некий кокон, внутри которого лежит третья рукоятка. Однако при первой же попытке извлечь ее оттуда из кокона появляется клон-двойник Джонатана, который не позволяет нам приблизиться. Возвращаемся в центр комнаты и, развернувшись к левой стене (если стоять лицом к выходу), используем очки Холкинса для того чтобы обрести зрение вампира. Некий отросток, очень напоминающий рот, подпрыгивает клона в коконе зелеными сгустками энергии. Неплохо было бы заставить это существо замолчать... В *Inventory* мы заряжаем арбалет стрелой, а затем льем сверху «антивампирский» состав из зеленой бутылки. Вокруг арбалета появляется зеленоватое свечение. Оружие готово к бою. Наводим перекрестье прицела на «рот» и выпускаем стрелу с эликсиром. Существо послушно затихает... передав эстафету точно такой же тва-



третью, шестую, седьмую, девятую и десятую ступеньки. Если все было проделано правильно, мы сможем без проблем миновать арку.

Поворачиваем налево. Высовывающаяся из стены рука держит что-то наподобие рукоятки. Однако стоит нам попытаться забрать ее, и рука скимается. Попробуем обмануть этот механизм. Положив на рукоятку найденный у входа череп, мы видим, как рука скимается вокруг него и остается в таком положении. Теперь нам остается лишь отбить верхнюю часть черепа и, просунув внутрь руку, забрать первую рукоятку. После этого мы покидаем комнату и возвращаемся в главный зал. На этот раз нам необходимо выбрать лестницу, идущую наверх. Она приведет нас в Зал Драконов.

ЗАЛ ДРАКОНОВ

Весь зал заполнен огненной лавой, но стоит нам потянуть за цепь слева от входа, и появляется мостик, ведущий к небольшой площадке в центре. Как только мы встаем на нее, мост исчезает и включается очередная ловушка. У нас есть немного времени, чтобы отключить все головы драконов, расположенные на стенах зала и извергающие огонь. Дергать за цепи нужно в следующем порядке:



Если все было проделано правильно, огонь полностью исчезает, и в зале появляется еще один мостик — на этот раз ведущий к выходу. Подойдя к большой голове дракона, мы приглядываемся к ней внимательнее и находим вторую рукоятку. После того как мы забираем ее панель с головой дра-

ки на противоположной стене. Второй «рот» защищен небольшой металлической крышкой, и для начала нам придется выстрелить в нее обычной стрелой. После этого можно вновь поливать заряженный арбалет «антивампирским» эликсиром и стрелять по второй твари. Энергия перестает подпитывать кокон — это мало. Присмотревшись повнимательнее ко «рту» с металлической крышкой, мы заходим в *Inventory* и наполняем «антивампирским» эликсиром шприц. Всего один укол прямо в «стену» — и клон исчезает. Мы можем подойти к яйцу и забрать третью рукоятку, после чего нужно выйти из комнаты Чужих и вернуться к постаменту в главном зале. Открыв крышку в верхней части постамента, мы устанавливаем в соответствующие пазы все три рукоятки, а за-



кона поднимается, и у нас появляется возможность выйти из Зала Драконов.

тем открываем ящики в нижней части постамента и достаем из них три детали металлической формы. После этого мы возвращаемся в Зал Драконов.

ЗАЛ ДРАКОНОВ

На небольшой площадке в центре зала находится некий агрегат, который приближайшем рассмотрении оказывается плавильной печью. Открыв нижний отсек, мы устанавливаем в него все три части формы (одну на другую) и после этого открываем верхнюю часть. И снова три пары отверстий... Придется вернуться к постаменту, для того чтобы забрать из него рукоятки и затем установить их в соответствующие пазы печи. Закрыв верхнюю часть, мы нажимаем справа, чтобы начать процесс изготовления четвертой рукоятки. Из лавы появляются две головы дракона, которые своим огненным дыханием раскаляют верхнюю часть печи. Растворенный металл льется в форму, и вскоре мы уже можем достать из нее четвертую рукоятку. Вернувшись к постаменту в главном зале, мы устанавливаем ее в центральный паз. На нижнем уровне зала появляется кабина подъемника. Спустившись к ней через Зал Драконов, мы заходим внутрь и спускаемся в Последнее Прибежище



Дракулы, где нас уже ожидает сам граф вместе с Миной и тремя женщинами-вампирами.

ПОСЛЕДНЕЕ ПРИБЕЖИЩЕ

Одна небольшая проблема — влияние Дракулы настолько сильно, что Мина практически не узнает Джонатана. Нужен какой-нибудь предмет, который напомнил бы ей о ее прежней жизни. Ну, конечно же, это обручальное кольцо. Надев его на палец Миной, мы избавляем ее от влияния Дракулы. Граф взбешен не на шутку. Он собирается уничтожить Джонатана, и у нас есть всего лишь несколько секунд для того, чтобы вставить кольцо Дракона внутрь стеклы. Вместе с камнем Раду оно обладает достаточной силой для того, чтобы призвать на помощь Святого Георгия... или, по крайней мере, его каменное изваяние. Начавшаяся год назад история подошла к своему завершению, и в финальном ролике игры мы



прощаемся с ее главными героями — молодым лондонским адвокатом Джонатаном Харкером и его женой Миной.

СИТАСТИК



тел. 258 86 27

тел. 928 60 89

тел. 928 03 60

П С И О
Р О С Н
О В К Л
Д Р У А
А Е С И
Ж М С Н
А Е Т
Н В
Н А
О
Г



ТОЛЬКО В СЕТЕВОЙ ГАЛЕРЕЕ «Модерн Арт» вы найдете все для оформления вашего сайта, журнала, рекламной кампании.

Модерн Арт — это уникальная коллекция цифровых изображений от современных художников.

MODERNART.RU

Удивительно, но факт: письма стали серьезнее. Временами уже даже не знаешь, как бы так ответить, чтобы и точно, и правильно, и корректно, и в то же время кратко, потому как некоторые письма вызывают безудержное стремление писать ответы на несколько страниц. Причина тому: грядущие перемены в игровой индустрии. В частности, X-Box, вызывающий странный для нас ажиотаж. Почему именно X-Box, а не GBA, к примеру? Ответ прост: владельцы РС сильно волнуются. Не надо волноваться. Пока X-Box выйдет, пока появится смысл его купить, пройдет уйма времени. А когда вы все-таки его купите (если купите, конечно), то жалеть вряд ли будете. В конце концов, все чрезвычайно просто...

magazine@gameland.ru

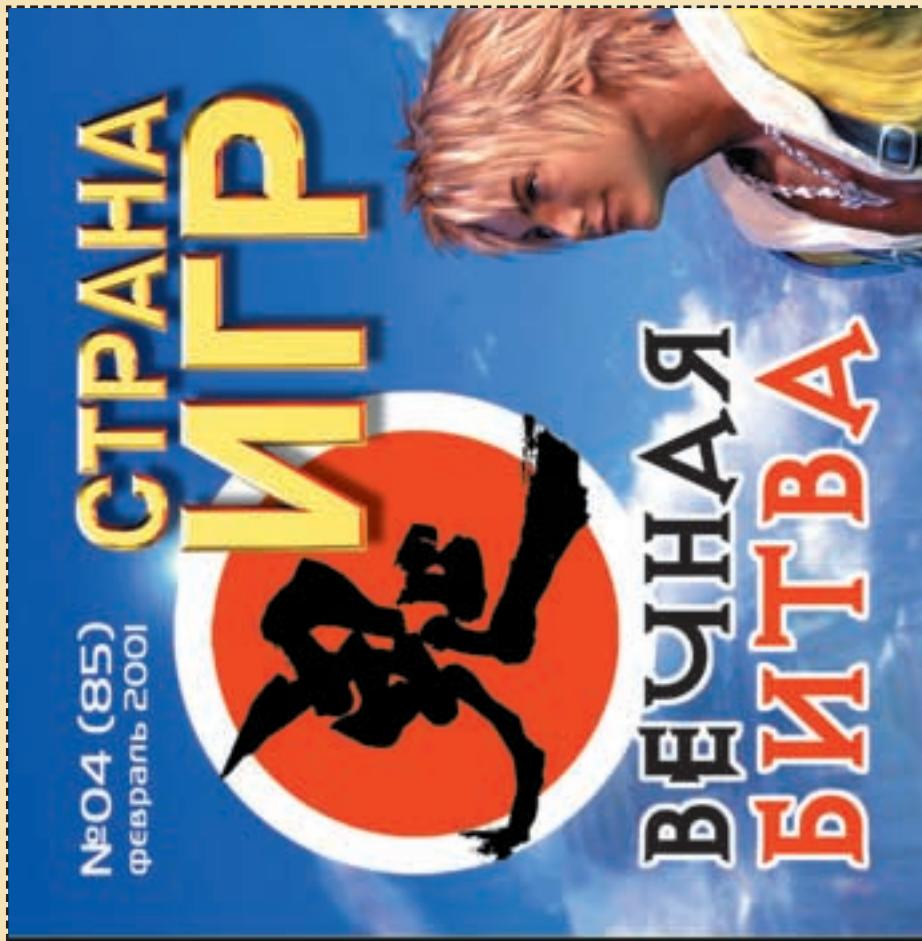
Прият любимая Страна! Не буду мудрствовать лукаво и скажу сразу, что читаю я вас уже давно, уже года три, если не больше. Журнал ваш просто класс! Особенно люблю читать игровые новости Сергея Овчинникова за их оперативную информативность. Раздел «Железо» пока очень маленький, но в целом придраться не к чему. Решил написать я вам главным образом по одной причине, уж очень много вопросов накопилось. У меня есть довольно мощный РС, но я хорошо понимаю, что, как игровой платформе, ему осталось не долго(может, оно и к лучшему). Перед тем как определиться с выбором той или иной игровой приставки хотелось бы кое-что узнать:

1. Учитывая то, что SEGA вышла из приставочной гонки возникает вопрос, кого же в будущем она будет поддерживать хитами уровня Shenmue или Sonic'a, Sony, Nintendo или Microsoft?
2. Верны ли слухи о том, что X-BOX будет проигрывать диски от Dreamcast?
3. Будет ли на X-BOX Virtua Fighter 4, Soul Calibur 2 или Dead or Alive 2, если не всё, то что?
4. Если взять Square со своим Final Fantasy или Eidos с Tomb Raiderом, то мы видим глубокое нежелание разработчиков придумывать, что-то новое и желание их выкачивать как можно больше денег из карманов простых геймеров, и самое интересное, что это у них не плохо получается, т.к. и та и другая игры ещё очень популярны. Так, почему же наша Buka ограничилась только двумя частями безумно популярного и поистине народного «Петельки & Василия Ивановича» и стала выпускать всякие тупые «Штырицы» и совсем уж детских «Бременских музыкантов», а может у них творческий кризис?

Ну вроде бы и всё.

Очень надеюсь получить ответы на поставленные вопросы.

С большим уважением, ваш постоянный читатель Владимир(forskape@orel.ru).

**ПАТЧИ:**

Cleopatra v2.1
Close Combat: Invasion
Normandy patch
Mechwarrior 4 Scrub
Multiplayer Level
Zeus v1.01 UK Patch
NHL 2001 v1.03 Patch
Kingdom Under Fire
v1.07a Patch
4x4 EVO Force-Feedback Full Patch
Pro Rally 2001 Patch...

ПЛЮС:

Полезные программы,
драйвера, статьи
читателей и многое
другое...

ДЕМО-ВЕРСИИ:

Parkan. Железная
Стратегия
Darkland
Championship Surfer
The Real Car Simulator:
NISSAN Edition
The Typing
of the Dead
Monster Hunter...

ВИДЕО:

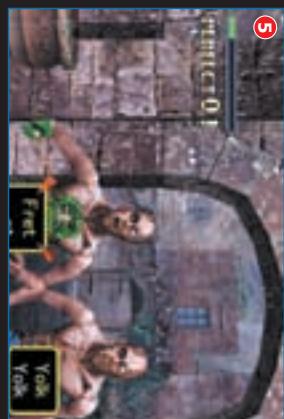
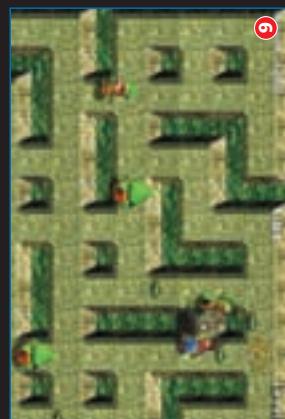
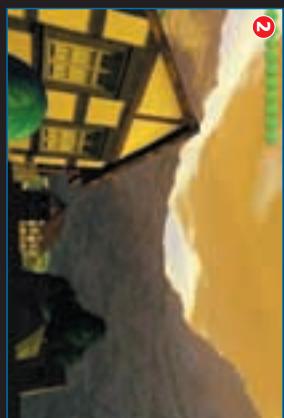
Shenmue II
WarCraft III
Age of Sail II
Devil May Cry
Zone of the Enders
(Z.O.E.)...

1. И Sony, и Nintendo, и Microsoft. Точнее, ни один из этих вариантов не исключен.

2. Пока эти слухи не получили подтверждения.
Опять-таки исключить саму возможность этого нельзя.

3. Вновь мы можем ответить только - возможно, причем в отношении всех трех игр.

4. Относительно тупости «Штырицы» прочтайте письму чуть ниже. А популярность игры (персонажа, имени) - это еще не гарантия успеха.



1 Parkan. Железная Стратегия
Демо-версия одной из самых перспективных и многообещающих российских игр. Адская смесь симулятора, экшина и стратегии.

2 Darkland
Демо-версия приключенческой игры от малоизвестной компании Color Arts.

3 Championship Surfer
Симулятор серфинга. Красиво, технологично, оригинально.

4 The Real Car Simulator: NISSAN Edition
Демо-версия японской гоночной игрушки, претендующей на звание симулятора.

5 The Typing of the Dead
Пародия на шутеры в стиле «Horror Action», в частности на House of the Dead 2.

ВИДЕО:

Shenmue II

WarCraft III

Age of Sail II

Devil May Cry

Zone of the Enders (Z.O.E.)

нова рад приветствовать тебя СИ, и в частности, вас Дмитрий!
Прошлое мое письмо вы все же опубликовали, поэтому вынужден констатировать тот факт (умно сказал, да?), что своих читателей СИ уважает. После публикации моего письма СИ стал чуть ли не самым популярным журналом в нашем

6 Monster Hunter
Милая веселая аркада. Вид - сверху вниз, суть - уничтожать гадких монстров и собирать подарки.

ПАТЧИ:

- Close Combat: Invasion Normandy patch
- Cleopatra v2.1
- Mechwarrior 4 Scrub Multiplayer Level
- Zeus v1.01 UK Patch
- NHL 2001 v1.03 Patch
- Kingdom Under Fire v1.07a Patch
- 4x4 EVO Force-Feedback Full Patch
- Pro Rally 2001 Patch

серёзные вещи требуются дни, а может и недели. Как можно за день сказать, что игра отстой или рулеz? Сколько нам (ах, ностальгия...) приходилось сидеть за Дюной, истребляя непокорных сардукarov, проходить очередной квест Дьяблы... А ведь с первого раза они не нравились, нужно было понимать концепцию, и уж потом наслаждаться. Не верите в мои доводы, так посмотрите на оценки: только автор пишущий о игре ставит справедливую оценку, в то время как ваша, Сергея, и Бориса оценки похожи аки сиамские близнецы. Какой выход? Наверное, нужно привлекать больше народа, каждый жанр пусть оценивают люди, являющиеся профессионалами в этом жанре, в конце концов, почему бы не дать побольше места под объяснения оценок, так как те две строчки, что вы даёте просто несерьёзны. Хотелось бы лишь, чтобы вы не закрылись от всей критики возгласами типа: «система оценок пришла и не уйдёт, она всерьёз и надолго, е.т.с.».

Кстати, может сложиться впечатление, что я журнал не люблю, однако, это не правда, напротив, мне просто хочется, чтобы он стал ещё лучше, эта критика для устремления журнала к совершенству...

Хотел уже закругляться, но забыл про ещё одну просьбу: помните полгода назад в каждой рубрике «Железа», была краткая сводка новостей, естественно о нем, о железе. Может быть, пора возродить? Если нет, то хоть аргументируйт, почему.

Искренне ваш, Игорь Данилин, RealerQ@mail.ru.

Р.С. Хотелось бы попросить прощения у Академика, с Алисой я малость погорячился.

Бот, похоже, у нас с Игорем завязалась переписка. В отношении оценивания игры - конечно, какие-нибудь навороченные CRPG невозможна изучить за один час. Однако есть такое понятие, как опыт. Нет-нет, не надо смеяться, в 99 случаях из 100 мне или Боре Романову хватит 15 минут игрового процесса, чтобы рассказать об игре буквально все с высокой степенью точности. Так что в самой оценке «с первого взгляда» нет абсолютно ничего плохого. Даже не стоит воспринимать их, как оценки, это - наши мнения. Иногда они могут быть разными, иногда - совпадать. Кстати, двух строчек для комментариев - этого более чем достаточно. Кому мало - читайте статью полностью, она, в общем, представляет собой развернутый комментарий специалиста. Что касается, «Железных Новостей», то, может, их, конечно, и пора возродить, тут уж я спорить не буду. Не исключено, что в ближайшее время таковая появится.

Несколько слов о Холоде:
Konnichi-wa magazine,

Прочитал только что обзор Мека 4 Холода. Вот, хочу сказать, чтобы слышал весь GameLand: Убить рефрижератора за такой обзор надо! Не знаю, как утерпел Данила. Меня сдерживало только одно - что я только что прочитал этот обзор и то, что я живу в другом городе. Холоду надо устроить quae sit с пристрастием. Убивать его не будем, как показывает sensus communis. Да будет sic!

Таких писем довольно много... Все они очень похожи друг на друга тем, что их авторы дружно хотят убить нашего автора. Что тут скажешь... Да все, что тут можно сказать, уже было давно и неоднократно сказано...

правда, Страна Игр!

Судовольствием читаю журнал почти с первых номеров! И могу заметить, что последние несколько были одними из самых лучших! И это очень приятно! Особенно понравилось «использование темы нового тысячелетия» в куче интересных статей.

Могу предложить одну из тем для статей, связанных с наступающей новой войной консолей: Как к ней относятся наши производители/локализаторы? Я с Вами не совсем согласен по поводу популярности X-box у нас. Ваши средние 30-100\$ на самом деле никого из работающих в России не интересуют. По данным журнала «Эксперт» (к слову, самого авторитетного из подобных), у нас около 4 млн человек в так называемом среднем классе, которые и формируют основной спрос на такие вещи как электронику, бытовую технику и др. На них торговля во многом и ориентируется. И степень популярности этой приставки будет определяться 2 вещами: 1) Займется ли кто-нибудь маркетингом ее в России 2) Пиратством и локализацией.

1) В этом случае X-box может вполне рассчитывать на 100

000 у нас, а может и больше.

2) На новую соньку и на бокс игры будут на dvd, + фильмы в этом стандарте уже вполне прижились + выходят уже давно + проигрыватели сильно подешевели + технология производства все дешевле и дешевле. Из чего вывод: массовость спроса (возможная + реальная) и удешевление технологии поможет началу пиратства dvd дисков. А значит начнут падать цены на лицензионные диски и др. Для нас много плюсов. Это тоже может помочь консоли.

3) Я слышал от создателей Аллодов во время дискуссии по играм на конференции, что для них X-box - компьютер, и все их будущие игры будут и на нем (ней) тоже. А значит: будут ли наши (дешевые) игрушки для x-box, будут ли локализованные версии (тираж приставок сможет это позволить)? Если бы Вы опросили наших издателей/разработчиков/локализаторов о планах в этой области - читателям было бы интересно.

4) X-box будет стоить около 300\$. Игры под него будут сильно оптимизированы. Значит на компе они потребуют тоже чего-то мощного, что будет стоить скорее всего дороже, чем эти 300 баксов. Игры на CD тоже могут не поместиться - значит будут многодисковые или чисто DVD. Значит игрунам будет просто выгоднее приобрести X-box. Но это при наличии локализации/пиратства, пусть уровня и поменьше, чем сейчас для компьютера. Если цена игр будет хотя бы сопоставима (пусть с разницей в 50%), тогда покупать игрунам приставку для новых игр, с сохранением компьютера (текущего) для работы, без его модернизации (он и так годится для всего, что может понадобиться) будет просто дешевле.

По поводу mp3: Недавно появилась информация, что BMG хочет практически «купить» Напстера. Тогда он станет платным ~10-15\$ в месяц, но пользоваться им можно будет практически как и раньше - т.е. без ограничений на количество скачанной музыки (но только лицензионной!) При стоимости одного CD ~10\$ «у них» и быстрого инета такое дело очень выгодно для пользователя. А т.к. большая часть пользователей Напстера согласна платить такие деньги, то общие доход за год может составить до 1 млрд !!! Для фирм это чрезвычайно выгодно. Это ведь прекрасная тенденция: ты платишь фиксированную сумму, берешь сколько хочешь, а фирме выгодно, т.к. подписчиков просто громадное число и будет все больше!! Я думаю, что при дальнейшем развитии каналов связи, тоже может постигнуть и Видео по Запросу и игровой рынок, и даже обычные компьютерные системы (Microsoft.NET)

По поводу истории игрушек: вы забыли MYST! Я не его поклонник, но по продажам он перекрывает названные Вами 3 игры вместе взятые. И вышел, если память не подводит, раньше. Так что он имеет намного больше прав называться Вестником Больших денег на ПК. А какие продажи были у хитов ПК конца 80-х? Цивилизации, Ф-19 и др? Просто было бы очень интересно сравнить!

И напоследок о любых игрушках! Вы нигде не упомянули Strike Commander. Я большой почитатель Криса Роберта и его игрушек (Wing-it у меня лицензионные!), но страйк - это особая вешка. Я считаю его лучшим симулятором. Веселый, простой в управлении, динамичный, очень интересный и с самим классным, пусть и весьма надуманным (по части политического устройства) сюжетом, с менеджментом ресурсов, яркими героями! С тех пор такого не было. Либо симуляторы совсем сложные (как Фланкер), либо почти без сюжета, либо все вместе. Такая кинематографичность Роберта почти нигде из симуляторов больше не встречалась. Все боятся вставлять людей в игру, запихивая сюжет в письма, брифинги, не показывая лиц, оставляя все за кадром. А ведь именно личная жизнь людей, за чьей работой мы наблюдаем в сериалах, если она хорошо сыграна и придумана и добавляет фильмам особый шарм (взять хотя бы наших Ментов).

И напоследок: Пользуюсь случаем хочется спросить: «В самом начале одним из авторов у вас был Сергей Лянге, статьи которого мне нравились больше всего, но который потом пошел на повышение в редакторы и т.д., а потом и совсем пропал. И где он теперь? Пишет/не пишет, редактирует/не редактирует?»

Антон

Если пираты будут работать, то все будет дешево. Если все будет дешево, то и консоль продастся. Что ж, в общем, вполне логично, однако существует много других критериев успеха. Ну вот, например, какие игры выйдут на X-Box - в смысле, хорошие или плохие? Прокомментировав первые два пункта письма, сразу переходим к третьему:

3. Мне кажется, что создатели «Аллодов» немного торопятся с выводами. Да, российские разработчики смогут поддерживать X-Box, если в этом будет смысл. Нет, российские разработчики не смогут поддерживать X-Box, если в этом смысла не будет. Эти «если» пока слишком глобальны, чтобы обо всем об этом говорить серьезно.

4. Опять-таки вполне логично. По крайней мере, апокалиптические настроения в среде геймеров-пользователей PC действительно не уместны - это письмо наглядное тому подтверждение. Ничто не умирает, все только видоизменяется.

Что касается Сергея Лянге, то он совсем не пропал, а живет, здравствует и продолжает трудиться на благо родного GameLand. Только теперь - на посту издателя. Кто знает, может, когда-нибудь все-таки найдет минутку и напишет что-нибудь в «Страну Игр»... Антон, огромное тебе спасибо за письмо, действительно очень интересно было читать.

Hе буду стараться сделать первую букву письма оригинальной. Упс... по моему, я уже это сделал. Ладно... Дорогой журнал! (Страна Игр). Вообще я думаю, вам уже известно, что я люблю квесты (я наверно уже всех вас достал!:) ну ничего, потерпите...) Думаю, что поклонников столь логического жанра очень много... и другими словами я хотел бы сделать (с вашего позволения) Top7Quest. Здесь мои любимые на сегодняшний день квесты. Естественно я все эти игры прошел (без готовых солюшонов), т.к. я бы не смог сделать полноценного анализа. Итак:

7. На седьмом месте у меня оказались «Новые Бременские». Не то, чтобы я любил одновременный мультифильм, но игра очень меня расставила. Не надо очень думать, просто действуй с первыми же ассоциациями. Только не надо говорить, что это игра для детей. Не один 6-11 летний ребенок никогда не справится с такой игрой.(разве что вундеркиндер).

6.»Приключения Поручика Ржевского». Игра покорила меня своей простотой. Этую игру пройдет любой ребенок - заявляю с гордостью! Игра дает 40-50 (макс.1 час)удовольствия.

5.»Paris1313»:Вообще-то сначала не хотел включать эту игру в свою семерку, т.к/ это скорее сборник заданий для выполнения, а не обычный квест (adventure). Но игра действительно(как мне кажется)стоит внимания. Правила просты: проходишь задание за каждого главного героя,

после чего попадаешь на следующий уровень. Оригинальные задания: чего стоит, например, срезание раскаленным ножом печати с письма...:)

4.»Монти Пайтон и поиски святого Грааля». Не новый квест, но достаточно редкий и интересный. Уверен, такого вида квесты вы не встречали. Игра сделана по мотивам одноименного фильма 1974 года. Я же играл в локализованную версию от компании АМБЕР 1997 года. Много видеоставок, правда, все они показываются в очень-очень маленьком окошке.

3.На третьем месте у меня «Полный улет». Действительно интересная игровая концепция. Единственный глюк (у меня)-это торможение игры в некоторых местах дома. Также меня слегка раздражало мотание из одного конца дома, в другой...но игра восхищает...

2.Этой игре я пожалуй уделю побольше внимания, т.к. это ненаглядный «Штырлиц 2».Наконец-то эта игра попала в наш город и я естественно купил ее. Плюсы игры: старые персонажи игры(не все, но попадаются),таже пикантность загадок:,кому то большим плюсом покажется увеличенная легкость игры(по мне - это минус),знакомые дизайны уровней,несмотря на то, что игрой занимались совершенно другие люди,интересная дизайнерская задумка с движущимися облаками(хотя иногда эти облака тормозят и выглядят не к месту). Минусы игры: считаю, что большим минусом игры является повторение звуков из первой части. Играешь, играешь, вдруг бац!.. Чувствуешь старый звук примененный по-новому... мне это не понравилось (что разработчики не могли побольше своих родных звуков позаписывать),убрали хорошее пение немцев - звучит иногда одна песня, да и та какая-то кривая(не слышно совсем)по моему этот недостаток слегка погубил атмосферу немецких декораций.:) мало заставок между уровнями(точнее всего одна и концовка).Ну да ладно, критиковать легко, но игра действительно хорошая. С гордостью называю ее продолжением серии!

1. Наконец игра заслужившая первое место в моей семерки. Это - Escape from Monkey Island». Похоже, я ошибался по первому впечатлению (от демо-версии). В полноценной игре все действительно лучше. Обалденный мелодии, очень (ну очень)живые персонажи,прекрасный сюжет... Достижения можно перечислять и перечислять. Единственные 2 недостатка, которые я смог заметить - это: 1. Иногда какой-нибудь предмет можно не заметить, поэтому некоторый углы камеры меня просто бесили. 2. Можно легко зависнуть в конце игры на «обезьяньих боях»(кто играл, тот знает)зависнуть, не в прямом смысле(игра глючит)... Нет-нет, игра превосходно грузится... просто очень сложно пройти. Тут опытным квестоманам придется задуматься... Не помогут солюшены и взломщики игр (разве что, кроме Cheat-o-Matic). Вот, в принципе, и все. Спасибо за чтение письма. Не обижайтесь, если ваше мнение не совпало со миим.

До свидания,

Борисов Юрий.

bja@shakht.donpac.ru

web-site: <http://pages.artnet.ru/manson>

PS. Если кто-то хочет переписываться,или нужна помощь в прохождении игры-пишите!

PPS. Внимание! Мой сайт не на игровую тематику!:-))

Оригинально. Оригинально и также весьма интересно. Хотя, если меня спросят о любимом квесте, то я, почти не задумываясь, отвечу: Tex Murphy: Pandora Box Directive.

Страна Игр..

Вот все время хотел вам написать, да никак рука не поднималась, но вот прошел очередную пару игр и решил, что все-таки надо бы поделиться с вами своими мыслями, спросить пару волнующих тем, короче, просто излить на вас то, о чем думаю!

Ну ладно, закончим с лирикой и перейдем непосредственно к содержанию:

Прежде всего хочется сказать, что журнал ваш самый рулевый из всех мне известных: у вас крутой постер, дико информативное содержание, каждый автор пишет в своем стиле, с диком теперь лады - так что даже придаться не к чему... Тут у вас споры насчет Назарова и Диаблы плавали/плавают - что мол у Назарова в статье одни надоевшие всем приколы, и что Барбариашка в Диабле - Крутчч, а остальные герои - отстали. Так вот, вы не поняли идеи авторов, Назаров пишет статьи не об играх, а о пиве, а игры - это повод быть напечатанным :-). А Барбарисан - это уровень сложности изи, чтобы не было людей, которые ни на ком пройти не могут. Вот. Вот сейчас будет список моих идей и вопросов по журналу. Желательно ответить по каждому пункту.

1. Почему вы перестали печатать список релизов?

2. Если вы за неделю знакомитесь более чем с 12 играми, то почему бы вам не писать в конце короткий комментарий и оценку? Просто, чтобы мы знали.

3. Кто это у вас таких... хм... девушек рисует («Обратная Связь»)?

4. А у вас вообще в редакции девушки есть?

5. А, может, раз в квартал самый рулевый постер печатать в размере А1 или А0?

6. В досье на вас (Юбилейный номер) не было ни роста, ни возраста, ни веса, ни пола :...
Вот и все... Привет вам от меня.

Fury

bark@parks.lv

Что значит «Ё»? Типа приветствие или, наоборот? Традиционно пропущу комментарии про Назарова и сразу перейду к ответам:

1. Смешно сказать, но конкретного повода не было. Думаю, в скором времени восстановим.

2. В принципе, в качестве эксперимента можно было бы попробовать. Уверен, впрочем, что вы вряд ли будете довольны...

3. Военная тайна.

4. В самой редакции - нет;-).

5. А, может, его раз в квартал вообще не печатать? Fury, это - вопрос возможностей. Как минимум, необходимо найти соответствующего размера art. Отнюдь не уверен, что А0 в этом отношении - подходящий формат.

6. Можно еще добавить: адреса, номера паспорта, телефона, наличие/отсутствие судимости и пр. Вообще - идея.



Если
Вы проверяете всех
кто входит и выходит из
Вашего офиса,
то почему бы не узнать
хотя бы имя того,
кому Вы доверяете всю свою
информацию?

Возможно вы не помните,
как ваш компьютер
появился в офисе.

Ведь компьютер не человек — стандартный ящик, имя которого вы не обязаны знать. Результат такого отношения всегда один — однажды компьютер без видимых причин отказывается работать. Чтобы избежать этого, пользователи все чаще и чаще отдают свое предпочтение компьютерам Compaq — имени, которое олицетворяет качество и надежность. Неудивительно, что более 50 миллионов наших компьютеров оправдывают это доверие каждый день.



DeskPro EP

Что скрывается
за громким именем?
**Современная элементная
база** — процессор Intel®
Pentium® III.



DeskPro EN

Оптимальная конфигурация и привлекательная цена позволили компьютерам Compaq Deskpro в 1998 году стать лучшими компьютерами корпоративного класса (по итогам тестов журнала PC Magazine).

Легкость модернизации и обслуживания. Конструкция компьютеров допускает их разборку вплоть о системной платы без использования инструментов и их наращивание в зависимости от ваших постоянно меняющихся потребностей.

Надежная система защиты. Все модели Deskpro EN имеют дистанционно запираемый замок, предотвращающий несанкционированный доступ.

Уникальный набор решений интеллектуального управления Compaq

Intelligent Manageability объединяет средства установки, обеспечения защиты и обнаружения неисправностей компьютеров в сети и экономит до трети средств, затрачиваемых на эксплуатацию системы на протяжении всего срока службы.

Корпус компьютера Deskpro EP Towerable приспособлен к установке как в настольном, так и в башенном положении, а корпус Deskpro EN Space Saver меньше стандартных на целых 36%.

Лицензионное ПО Windows'95, Windows'98 и Windows NT обеспечивают программную надежность систем Compaq.

Все компьютеры Compaq протестированы на соответствие 2000 году.



DeskPro EN SS

<http://www.compaq.ru>



107066, Москва, Доброслободская, 5
тел.: (095) 267-3038, факс: (095) 265-5192
E-mail: commerce@janit.ru <http://www.commerce.janit.ru>

COMPAQ
Inspiration Technology

компьютеры решают всё

ТВ

ПУНКТЫ

2001

ПУНКТЫ

ТВ

ТАТЬЯНА ПЛОТНИКОВА –
ВЕДУЩАЯ ШОУ “ПАРОЧКИ”.

ЯНВАРЬ

п	1	3	15	22	29
в	2	9	16	23	30
с	3	10	17	24	31
ч	4	11	18	25	
п	5	12	19	26	
б	6	13	20	27	
вс	7	14	21	28	

ФЕВРАЛЬ

п	5	12	19	26
в	6	13	20	27
с	7	14	21	28
ч	1	8	15	22
п	2	9	16	23
б	3	10	17	24
вс	4	11	18	25

МАРТ

п	5	12	19	26
в	6	13	20	27
с	7	14	21	28
ч	1	8	15	22
п	2	9	16	23
б	3	10	17	24
вс	4	11	18	25

АПРЕЛЬ

п	2	9	16	23	30
в	3	10	17	24	
с	4	11	18	25	
ч	5	12	19	26	
п	6	13	20	27	
б	7	14	21	28	
вс	1	8	15	22	29

МАЙ

п	7	14	21	28
в	1	8	15	22
с	2	9	16	23
ч	3	10	17	24
п	4	11	18	25
б	5	12	19	26
вс	6	13	20	27

ИЮНЬ

п	4	11	18	25
в	5	12	19	26
с	6	13	20	27
ч	7	14	21	28
п	1	8	15	22
б	2	9	16	23
вс	3	10	17	24

ТАТЬЯНА ПЛОТНИКОВА



ВЫРЕЖЬ, СВЕРНИ И ПОСТАВЬ ПЕРЕД СОБОЙ!

1



2



3



Самогонки

1С
ФИРМА "1С"



K-D LAB

www.k-dlab.com

В ПРОДАЖЕ С МАРТА 2001г.

Москва

ВЦ «Горбушка», 2 этаж
ул. Б. Якиманка, 26, маг. «Дом Игрушки»
ул. М.Бирюзова, влад. 17
ул.Марксистская, 9, «Дом деловой книги»
Ленинский проспект, 62/1, «КиноПлательщик»
Ореховый бульвар, д.15, «Алерия Водолей»
ул. Тверская, д.8, стр.1
ул. 2-я Тверская-Ямская, 54
ул. Исааковского, 33/1
Олимпийский проспект, 16
Марксистская, 3, маг. «Планета»
ул. Старокачаловская, 16,
ТД «Перекресток в Северном Бутово»,
ул. 8-го Марта, 10
ул.Автомоторная, 57
Осенний 6-й, 7, корп. 2
Б. Строчиновский пер., 28/11
ул. Генерала Глаголова, 26
ул.Смольная, 24^а"
ул. Борисова, 19, стр. 2, «Бизнес книга»
ул. Башникова, 21
3-ий Дубянский пер., 3/5, корп. 1
Воробьевы горы, МГУ, НИИФ, корп. Вы-
соких энергий
ул. Новая Бауманская, 31, стр. 1
ул. Ивана Франко, 38, корп. 1
ул. Тверская, 25/9
ул. Нижняя Красносельская, 45, кв.41
Ленинский проспект, 89
Рязанский пер., 2
ул. Тверская-столица, 3
ул. Руслановская, 27
ул. Руставели, 1
Савеловский ВКЦ, В23
ул.Юлия, 28, Дом книги «Молодая Гвардия»
Университет, 2-й этаж

Зубовский б-р, 17, стр.1

Савеловский ВКЦ, В13
ул.Земляной Вал, 2/50
м.Марьино, Торговый комплекс, пав.19
ул. Пятницкая, 59/19, стр.5
ул. Новоголубская, 16
Воронцовское поле, 3, стр.2-4
Ломоносовский пр-т, 23
Зубовский б-р, 17, стр.1
Савеловский ВКЦ, В27
ул. Земляной вал, 2/50
пр-т 60-летия Октября, 20
Абикан
ул. Шестинкина, 59
Алматы
ул. Маркова, 44, оф. 315
Алматы-тек
ул. Ленина, 25
Архангельск
ул. Чиме, 7
Астрахань
ул. Савушкина, 43, оф. 221
Барнаул
ул. Депутатская, 7
Березники
Центральный Универсальный Магазин
Бишкек
ул. Киевская, 96б, салон «Urtmatuu»
Братск
ул. Депутатская, 17
Брянск
ул. III Интернационала, 2 ,59
Владивосток
ул. Фонтанная, 6, к. 3
Океанический пр-т, 140, маг. "Академкинига"
Владимир

Дворянская, 11

ул. Дворянская, 10
Волгоград
ул. Пятницкая, 59-я
ул. Новогородова, 34-50
Домодедово
ул. Рабочая, 59/4
Иваново
пр. Ленина, 5
Ижевск
ул. Советская, 8А
ул. М. Горького, 79
Йошкар-Ола
ул. Зарубина, 35
Киров
ул. Московская, 12
Краснодар
ул. Старокубанская, 118, оф.212, «Софит»
ул. Красная, 43, «Дом книги»
Красноярск
ул. Урицкого, 61, «ОфисЦентр»
Ланграс
ул. Ленина, 23, маг. «Пеликан»
Липецк
ул. Космонавтов, 28, «Алладин»
Лысьва
ул. Смышилева, 4
Магнитогорск
ул. Ленина, ЦУМ
Мурманск
ул. Воровского, 15А
Нефтеюганск
«Росси» мкр. 2, д. 23
Невинномысск

Гагарина, 55

Нижневартовск
ул. Менделеева, 17П
Н.Новгород
ул. Гордеевская, 97
ул. Маслякова, 5, компьютерный салон
«Все для бутлера»
ул. Карла Маркса, 32
ул. Карла Маркса, 32, компьютерный
салон «Гладиатор»
ул. Б. Покровская, 66
Новгород
Григоровское шоссе, 14А, маг. "НПС"
Новосибирск
Красный пр-т, 157/1
Норильск
пр-т Ленина, 22, маг. "Ольга"
Ноябрьск
ул. Киевская, 8
Одесса
ул. Жуковского, 34
Оренбург
ул. Володарского, 27, маг. «Jazz»
Орехово-Зуево
ул. Ленина, 44А
Орск
ул. Станиславского, 53
Пермь
ул. Куйбышева, 38, маг. "Игрушки"
ул. Луначарского, 58
ул. Большевистская, 75, оф. 200
ул. Большевистская, 75, оф. 509
ул. Большевистская, 101, маг. "Дега-Ком"
ул. Борчанинова, 15
Реутов
ул. Южная, 10

Рига

ул. Даэрбенес, 14, оф. 502 "ANDI"
ул. Кр. Барона, 25
ул. Красного Валдемара, 73
Ростов-на-Дону
ул. Большая Садовая, 70, салон «Лавка
Гэндальфа»
Самара
ул. Мицулина, 15, ТЦ «Аквариум», сек-
ция «АПС», 2 эт.
С.-Петербург
Лиговский пр-т., 1, оф. 304;
ул. Большая Морская, 14, маг. «Эксперт-
Телеком»;
Нарвская пл., 3, маг. «Якx»
Невский пр-т, 28, «СЛП Дом Книги»
ул. Кузнецovская, 21, 3 этаж
Измайловский пр., 2, маг. «Микробит»;
Каменоостровский пр., 10/3, Компьютер-
ный супермаркет «АСКоД»;
Сенная пл., 1, «Компьютерный Мир»;
пр. Скачек, 77, «Компьютерный Мир»;
ул. Рубинштейн, 29, Компьютерный се-
рвермаркет «АСКоД»;
Московский пр., 66, маг. «Компьютерный
Мир»;
пр. Славы, 5, маг. «MariCom»;
пр. Просвещения, 36/141, маг.
«MariCom»;
ул. Народная, 16, маг. «MariCom»;
пр. Большевиков, 3, маг. «MariCom»
Сочи
ул. Советская, 40
Сургут
ул. Майская, 6/2, Техномаркет «ИП»
Таллинн
ул. Пуунае, 16, Компьютерный салон «IBEX»
Axtria, 12

Тамбов

ул. Советская, 148/45
Тольятти
ул. Ленинградская, 53А
Тюмень
ул. Геологоразведчиков, 2-58
Улан-Удэ
ул. Хахалова, 12А
Усть-Каменогорск
ул. Ушанова, 27, подъезд 2
Хабаровск
ул. Стрельникова, 10А
Ханты-Мансийск
ул. Калинина, 53
Чебоксары
ул. Хузангя, 14
Челябинск
ул. Энтузиастов, 12
Свердловский пр-т., 31, компьютерный са-
лон «BEST»
ул. Пушкина, компьютерный салон
«Wiener»
Чита
ул. Амурская, 91
Шахта
ул. Школьная, 15
Электросталь
пр. Ленина, КЦ «Октябрь»
Южно-Сахалинск
ул. Емельянова, 34А, маг. «Орбита»
Якутск
ул. Амосова, 18, 3 этаж
Ярославль
ул. Свободы, 52, Салон «Аудио-видео»

а также в физических магазинах Москвы:

Партия: «Виртуальный Мир» Волгоградский пр-т., 1; «Галерея Домино» Капулажская пл., 1; «Машина Времени» ул. Пресненский Вал, 7; «Мир Электроники» ул. Земляной вал, 32/34; «Олимпик» Мищуринский пр-т, 45; «Электроника» пр-т Мира, 118А;

«Электроника» ул. Верхняя Масловка, 7; «Электроника» ул. Брянская, 12; «Электроника» ул. Солянка, 1; «Электроника» ул. Рокотова, 5; «Электронный Мир» Ленинский проспект, 70/11

М-Видео: ул. Автозаводская, 11; Чонгарский б-р, 3, корп.2; ул. Марселя, 62-64; м-н Первомайский; Кулебинский бульвар, 9; Новокосинская ул., 36

Электрический Мир: ул. 9-я Парковая, 62-64; м-н Первомайский; Кулебинский бульвар, 9; Новокосинская ул., 36

Юнивер Компани: пр-т Вернадского, 101-1; ВВЦ, павильон «Высокотехнологичная техника»

Формоза: ул. Генерала Белова, 4; ул. Шаболовка, 61/21; ул. Профсоюзная, 98, корп.1

Белый Ветер: ул. Никольская 10/2; Ленинский пр-т, 66; Смоленская пл., 13/21; ул. Петровка, 2, ЦУМ, 5 эт.; ул. Никольская, 2, ГУМ, 1 эт.; ул. Садово-Кудринская, 7, ГУМ на Садовом.

eBay: ТЦ «Университет» Джавахахарала Неру пл., 1; ТД «Новоарабатский» ул. Новый Арбат 11, стр.1; «Детский мир» Театральный пр-д 5.

Союз: ул.Старый Арбат, д. 6/2; м-н «Волг» Ленинградский пр-т, д. 33A; ТД «РАМСТОР» Ярцевская ул., д. 19; пр-т Мира, д.116; ЦМ, магазин «всесоюзный»; ул. Петровка, д. 2, 6 этаж, Щерemetьевская ул., д. 60A;

ул. Миусская, м-н «Библио-Глобус»; Волгоградский пр., д. 133.

you need
Fallout Tactics

www.gameland.ru

СТРАНА ИГР



**СТРАНА
ИГР**

www.gameland.ru

 **NEKTA**



PARKAN

ЖЕЛЕЗНАЯ СТРАТЕГИЯ